

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON **HAPPY COMPUTER**

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderheft:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

12/88

DUNGEONS, DRACHEN & DÄMONEN

■ Die ersten "Advanced Dungeons & Dragons"-Spiele für Computer

BRANDHEISSE TESTS

Elite für Amiga und ST ■
The Games: Summer Edition ■
Pac-Mania ■
Trivial Pursuit 2 ■
...und viele mehr ■

DIE VIDEO-SPIELE VON MORGEN

■ Sega: erster Test von "Phantasy Star" ■ Nintendo: Diese Module kommen 1989

Es gab nur einen Weg, das Original zu verbessern.

Von vorn anfangen.

Trivial Pursuit™

EIN NEUER ANFANG™

Distributor
BOMICO
Elfinger Strasse 6000 Frankfurt/M 90
Tel: (069) 706050



Ein völlig neues Konzept für eines der beliebtesten Spiele der Welt



A
DOMARK
Publication

Spectrum, Schneider,



CBM64, Amiga, Atari ST

An was merkt man, daß es schon ganz ordentlich weihnachtet? An den Lebkuchenherzchen-Gebirgen im Supermarkt, am Kopfzerbrechen über delikate Themen ("Was schenk' ich ihr bloß...") und am erhöhten Ausstoß der Softwarefirmen. Die Hauptsaison für Computerspieler hat begonnen: Je trüber der November, desto besser die Software-Auswahl.

Beim Testen der neuen Spiele für diese Ausgabe waren wir sehr zufrieden. Denn nicht nur die Masse, auch die Klasse stimmt. Natürlich gibt's immer wieder ärgerliche Flops, die in unserer Kurztest-Rubrik abgehandelt werden. Es gab in den letzten vier Wochen aber so viele gute Neuerscheinungen, daß wir bei unseren ausführlichen Tests oft Grund zum Strahlen hatten. Mal sehen, ob's so gut weitergeht. Mit Spannung erwartete Computer-Weihnachtsknaller wie "Thunderblade", "R-Type" und "Afterburner" stehen noch in den Startlöchern.

Während letztes Jahr um diese Zeit Ballerspiele (und nochmals Ballerspiele) die großen Renner waren, können sich Weihnachten '88 zwei andere Genres in den Vordergrund schieben: Sport-Simulationen und Rollenspiele. Wir in der Redaktion sind ganz froh, daß mehr Titel aus diesen Bereichen veröffentlicht werden. Nichts gegen ein gepflegtes Actionspiel zur rechten Zeit, aber wenn 90 Prozent aller Neuheiten aus nach Dauerfeuer lechzenden Weltraumknallereien bestehen, wird's langweilig.



Schnappschuß von der PC-Show: Martin "Verflixt, wo waren doch gleich die Visitenkarten" Gaksch erforscht die Tiefen seines Sakkos

Hochsaison

Die Fußball-Simulation "Microprose Soccer", die wir bereits in der letzten Ausgabe testeten, ist immer noch das meistgespielte Programm in unserer Redaktion.

Die Londoner PC-Show war auch 1988 wieder ein beeindruckendes Messeereignis. In dieser Ausgabe

präsentieren wir Euch einen ausführlichen Rückblick auf diese Show der Superlative, die einige interessante Trends bestätigte. Wer mit dem Kauf eines Amiga oder Atari ST läugelt, wird in unserem Messebericht besonders viele gute Nachrichten finden. Die 16-Bit-Computer schafften nämlich

endgültig den großen Durchbruch und werden ab 1989 die Vorherrschaft bei Computerspielen übernehmen.

Aufmerksame Leser bemerken in POWER PLAY 10/88 das Bild eines schnurrbartlosen Heinrich Lenhardt. Mehrere Briefe mit zum Teil stürmischen Forderungen ("Laß ihn wieder wachsen!") waren die Folge. Heinrich ist zur Zeit immer noch "ohne". Sollte er noch längere Zeit bartlos bleiben, werden wir seine Bewertungsgesichter natürlich aktualisieren. Unser Leser Frank Matzke hat sogar herausgefunden, warum der Schnurrbart weichen mußte...

Uns erreichen oft Anfragen zu den Grafiken, die wir auf unseren Titelseiten und manchmal auch auf der Inhaltsseite verwenden. Es handelt sich dabei in der Regel um die Grafiken, die für die Packungen von Computerspielen gezeichnet werden (man nennt diese Grafiken "Artworks"). Posterwünschen können wir leider nicht nachkommen, da es die meisten dieser Artworks gar nicht als Poster gibt. Als Druckvorlagen verwenden wir Dias.

Wir hoffen, daß Euch diese POWER PLAY-Ausgabe noch ein paar Anregungen für den weihnachtlichen Spieleeinkauf gegeben hat. Bleibt schön munter bis in vier Wochen! Euer

PLAY-Team

Frank Matzke enthüllt: Seine Zeichnung verrät die Antwort auf die brennende Frage "Was ist mit Heinrichs Bart geschehen?"



PACKEN SIE DEN SONNENSCHNEIN IN IHREN COMPUTER!

California™ GAMES

**JETZT DAUERT
DER SOMMER
GARANTIERE EINE
EWIGKEIT AN!**

Das Rauschen der Brandung, die Sonne auf Ihrem Rücken und der Sand zwischen Ihren Zehen... das ist nicht der kalifornische Traum – das ist jetzt Wirklichkeit! Dies sind sechs der größten Sportarten von der Westküste, die Ihren Puls höher schlagen lassen. Faszinieren Sie Ihre Freunde mit Ihrer Großleistung auf dem Skateboard, oder zeigen Sie ihnen, wie cool Sie beim Fußpumpen sind.

Heizen Sie mit Ihren Rollschuhen auf der Strandpromenade entlang, werfen Sie die Frisbee-Scheibe und drehen Sie eine Runde mit der BMX-Geländemaschine. Und dann kommt die größte Bewährungsprobe – der König aller kalifornischen Sportarten – gleiten Sie auf den gigantischen pazifischen Brechern entlang und entscheiden Sie dort in Wettkampf, welcher Surfer tatsächlich über die Wellen herrscht! California Games bietet Ihnen großartige Grafiken und bringt Ihnen die wahre Atmosphäre der Westküste der USA ins Haus. Hier finden Sie die Qualität, die Sie von einem EPYX-Produkt erwarten, und so vieles mehr. Gehen Sie also in die Luft. Spielen Sie verrückt. Seien Sie willkommen zu dieser neuen Sensation.

**... Kalifornien... der aufregendste
Einzelstaat in den USA, California Games,
das spannendste Spiel in Ihrem Computer**

CBM 64/128

Kassette, Diskette

SCHNEIDER

Kassette, Diskette

MSX Kassette

CBM 64/128

ATARI ST, Diskette

SPECTRUM

Kassette, Diskette

AMIGA, Diskette, IBM, Diskette



EPYX®



Vertrieb: Rushware Mikrotron MICRO-MÄNDLER
Distribution in Österreich: Konsolid; Schweiz: Thali AG



Bilder von CBM 64/128 Version

POWERPLAY INHALT 12/88

Aktuell

Die Spiele-Show des Jahres:	6
Großer Bericht von der PC-Show	16
Nintendo-Vorschau '89	17
Kurzmeldungen und Neuheiten	20
Spiele-Hitparaden	

Computerspiele-Tests

Rocket Ranger	24
Die Rückkehr der Jedi-Ritter	25
Fusion	25
Pac-Mania	28
Leber und sterben lassen	29
Speedball	30
Powerplay Hockey	32
Minigolf	32
The Games: Summer Edition	50
Jordan vs. Bird (One on One II)	52
Fast Break	52
Pool of Radiance	54
Heroes of the Lance	55
Lancelot	55
Sentinel Worlds I: Future Magic	55
Neuromancer	59
Ellie	60
Trivial Pursuit II	60
Red Storm rising	62

Kurz-Tests

Tetra Quest, Robbeary, Cybernoid, Starray, IK+	63
Hcstages, Battle Island, Foxx fights back, Fernandez must die	64
Garrison, Ball-Blasta	65
1943, Game Over II, Aztec: Adventure	66

Story

Besuch bei Hewson	12
Interview mit Sensible Software	70

Allgemeines

Einleitung	4
Hall of Fame	
Die High Score-Ecke	43
Leserbriefe	43
Starkiller	43/47, 66
Power-Class c: Tau Ceti	76
Vorschau	78
Impressum	78

Automatenspiele-Tests

Kitten Kaboodle	74
P-47 (Freedom Fighter)	75

Videospiele-Tests

Phantasy Star	68
Great Ice Hockey	69
Alien Crush	70

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: Starglider II	33
The Bard's Tale III, Superstar Ice Hockey, Trapdoor	36
Sidearms, Hell'oon, Dungeon Master	37
Faery Tale Adventure	38
POKE-Ecke: Jack the Nipper II, Return to Genesis, Katakis, Roland's Rat Race, Gauntlet II, Virus, Mickey Mouse	40
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	42
Erste Hilfe: Einstiegs-Tips aus der Redaktion	42
Videospiele-Tips zu Afterburner, Choplifter, R-Type, Kid Icarus, Zelda II, Super Wonderboy, My Hero, Galaga '88 und R.C. Pro-Am	44



50 Mit "The Games: Summer Edition" legt Epyx eines der stärksten Sportspiele der Saison vor. Wir testen die C 64-Version



60 Das neue "Trivial Pursuit II" bietet ein aufgerichtetes Spielprinzip und ein paar tausend knifflige Fragen.

30 Schnell, hart, packend: Pausenlose Action für Amiga und ST mit "Speedball".



56 Was man an Grafikpower aus MS-DOS-PCs mit EGA-Karte herausholen kann, zeigt ein neues Rollenspiel von Electronic Arts. "Sentinel Worlds I" ist ein Leckerbissen für alle Science-fiction-Fans. Stellen Sie die Crew zusammen und los geht's ins nächste Sonnensystem.

Die Spiele-Show des Jahres

Ende September war es wieder soweit: Die alljährliche PC-Show in London läutete den Weihnachtsrummel kräftig ein. Auf dieser Messe trifft sich alljährlich fast die komplette Computerspiele-Branche. Auf der PC-Show werden neue Produkte vorgestellt und die Trends für das nächste Kalenderjahr geschmiedet. Um unseren großen Bericht von dieser Messe übersichtlich zu gestalten, stellen wir Euch die Neuheiten in alphabetischer Reihenfolge der Firmennamen vor. Sofern bekannt, schreiben wir bei jedem neuen Spiel dazu, für welche Computer es erscheinen soll. Die Angabe "Kommt für alle populären/wichtigen Heimcomputer" bedeutet, daß Versionen für die "großen Sechse" geplant sind: Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum.

Anco

Am Anco-Stand wurde nicht viel Neues gezeigt. "Robbeary" (siehe Test in dieser Ausgabe) und erste Demos von der Eishockey-Simulation "Face Off" sowie dem Autorennen "Highway Hawks" für den Amiga waren zu sehen. Von Face Off sollen auch Umsetzungen für Atari ST und MS-DOS-PCs folgen.

Domark

Vor zwei Jahren veröffentlichte Domark die Computer-Umsetzung des Brettspielknüllers "Trivial Pursuit" und verkaufte davon satte 40000 Exemplare. Nun wundert's da, daß zu Weihnachten mit "Trivial Pursuit: A new Beginning" eine Fortsetzung ansteht. Ein weiterer großer Name — zumindest in England — ist die Fernseh-Show "Spitting Image". Im Splitting Image-Spiel muß man einen Krieg verhindern, den einer von sechs bösen Politiker-Buben anzetteln will. Auch dieses neue Domark-Programm erscheint für alle populären Heimcomputer.

Electronic Arts

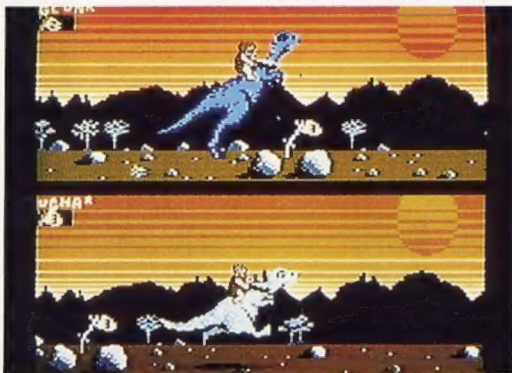
Electronic Arts gehörte zu den Firmen, die dem hektischen Messetreiben aus dem Weg gingen und keinen Stand in der Messehalle hatten. Stattdessen bezog man in einer stattlichen Hotel-Suite Quartier. Ein Fahrer-Service mit schicken Cadillac-Limousinen transportierte die geladenen Gäste in das Hotel und wieder

London stand fünf Tage lang Kopf. Die PC-Show '88 wurde ihrem Ruf als wichtigste Messe für die Computerspiel-Branche gerecht. Im Messegelände am Earl's Court stolperte man förmlich von einer aufregenden Neuheit zur anderen.

zurück zum Messe-Gelände. In der "EA-Suite" bekam man auch die neuen Electronic Arts-Titel fürs Weihnachtsgeschäft zu sehen.

THE PERSONAL COMPUTER SHOW
14-18 SEPTEMBER 1988
EARLS COURT LONDON

Programm den Kampf gegen diese Killer-Zombies aufnehmen... viel Spaß! Liebhaber von Rollenspielen können sich ebenfalls die Hände reiben,



Keine "Caveman Ughlympics" ohne eine Saurier-Rally (C 64)

"One on One II: Jordan vs Bird" ist der Nachfolger zum Basketball-Klassiker "One on One". Das Sportspiel gibt's zunächst nur für MS-DOS-PCs, eine C 64-Umsetzung soll demnächst folgen. "Powerplay Hockey" ist eine Eishockey-Simulation für den C 64. "Caveman Ughlympics" ist ein Sportspiel, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Bei der Steinzeit-Olympiade für den C 64 stehen sechs ulkige Disziplinen wie "Dinosaurier-Stabhochsprung" auf dem Programm. "Zany Golf" nennt sich eine abstrakte Minigolf-Simulation, die neun ebenso ulkige wie abwechslungsreiche Spielfelder bietet. Sie erscheint um Weihnachten herum für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Das kernige Action-Spiel "Chainsaw Warrior" wird wahrscheinlich nicht vor 1989 erscheinen. Auf so ziemlich jedem populären Computer kann man dann mit diesem

denn mit "The Mars Saga" und "Project Firestart" hat Electronic Arts zwei spannende Science-fiction-Titel für den C 64 in Vorbereitung. Ebenfalls für 1989 geplant sind "Hawk", die neue Flugsimulation von Jez "Starglider" San und das

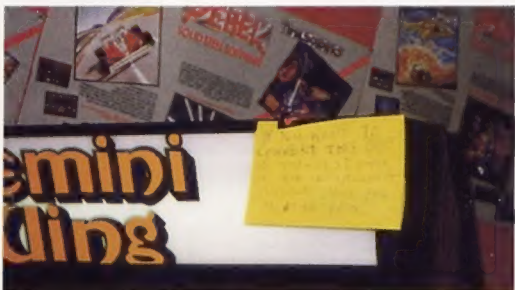
3D-Rennspiel "R/C Rally". Electronic Arts veröffentlicht nicht nur eigene Titel, sondern hat auch den Europa-Vertrieb für eine Reihe weiterer Softwarehäuser übernommen. Ganz neu zu dieser Familie dazugekommen ist die spanische Firma Dinamic. Ihr neues Action-Programm "Game Over II" wird im Test-Teil dieser Ausgabe besprochen.

Accolade setzt einen Schwerpunkt auf Sportspele. "Serve and Volley" (Tennis), "Rack 'Em" (Billard), "Fast Break" (Basketball) und "T.K.O." (Boxen) sollen in Europa bis zum Jahresende für C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Ende '88/Anfang '89 darf man mit "Steel Thunder" (Panzer-Simulation), "F86 Sabre Strike" (Flug-Simulation) und "Grand Prix Circuit" (Autorennen) rechnen.

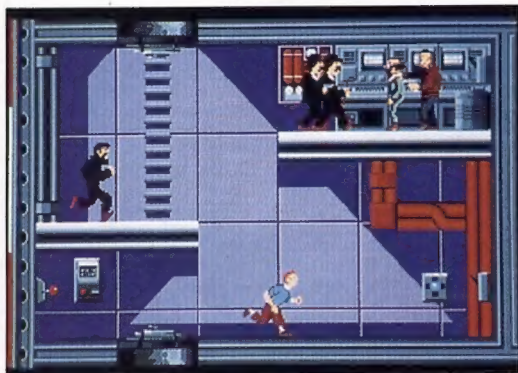
Die Programme von Software Toolworks werden ebenfalls von Electronic Arts bei uns vertrieben. Unter dem treffenden Titel "Life or Death" werden die Amerikaner als nächstes eine Operations-Simulation anbieten. Nichts für Leute, die kein Blut sehen können (...oder keinen MS-DOS-PC haben, andere Versionen stehen vorerst nicht an).

FIL/Rebel

Für eine der größten Messe-Überraschungen sorgte die französische Firma FIL (France Image Logiciel). Sie hat auf einen Schlag die Lizenzen für Computer-Umsetzungen von acht Top-Spielautomaten erworben. Nächstes Jahr sollen "Shinobi" (Sega), "Continental Circus" (Taito), "Time Soldiers" (SNK), "Silkworm" (Tec-



Was macht eine Softwarefirma, die einen Top-Automaten wie "Geminid Wing" umsetzen will, dafür aber noch keine Programmierer angeheuert hat? Am Stand von Rebel konnte man die originelle Antwort auf diese Frage sehen: Ein Zettelchen hilft weiter...



Infogrames liefert mit "Tintin" das Spiel zur weltberühmten Comic-Serie "Tim und Struppi" (ST)

mo), "The Ninja Warriors" (Tai-to), "Kid Niki" (Irem), "Paddlemania" (SNK) und "Gemini Wing" (Tecmo) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Shinobi, das wir in POWER PLAY 10/88 für das Sega-Video-Spiel getestet haben, soll im Januar als erster Titel ausgeliefert werden. Besonders gespannt darf man auch auf Gemini Wing sein (Ballers-Corgie der Superlative mit Team-Modus), das bei uns seltsamerweise kaum in den Spielhallen anzutreffen war. Alle Automaten-Umsetzungen werden unter dem neu gegründeten Label "Rebel" veröffentlicht. Für den Kauf der Lizenzen und die Entwicklung der Computerumsetzungen wurden angeblich zwei Millionen englische Pfund (umgerechnet über sechs Millionen Mark) investiert.

Gremlin

Bei Gremlin gab man sich dieses Jahr bescheiden. Es gab keinen großen Stand; ein abgeschottetes Zimmerchen genügte den Männern aus Sheffield. Da bei jedem zweiten Messegespräch die hohen Ständmieten beklagt wurden, wunderte man sich kaum über diesen Entschluß. Gremlins Veröffentlichungs-Liste fürs Weihnachtsgeschäft sieht dafür recht üppig aus.

"Artura" nennt sich ein Action-Adventure im Horror-Fantasy-Bereich. "Gary Lineker's Hot Shots" ist ein weiteres Fußball-Spiel rund um Englands Jubel-Kicker. Spielerische Besonderheiten: herzliche Fouls und rote Karten. Gremlins Beitrag zum Genre der Golf-Simulationen nennt sich unbescheiden "Ultimate Golf". Wer beim Putten danebenliegt und seine Aggressionen loswerden will, greift da-

nach gleich zu "Motor Massacre", einem kernig-destruktiven Auto-Demolitionsspiel. "Technocop" ist nicht der Schwager von Oceans "Robocop", sondern der Titelheld einer Spielermischung aus Ballerei und Action-Adventure. Action pur ohne großen Schnickschnack erwarten Euch schließlich bei "Butcher Hill", "Dark Fusion" und "Ramrod". Die meisten neuen Gremlin-Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. "Ultimate Golf" hingegen ist ausschließlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS geplant.

Hewson

Hewsons niedliches Plattformspiel "Nebulus" wird jetzt auch für MS-DOS-PCs umgesetzt. Weniger nett und adrett, sondern hart und heavy wird es bei "Kalashnikov" zugehen. Das Action-Spiel erscheint im Januar für Amiga und Atari ST. Es soll drei Levels mit je 250 Räumen haben. Ebenfalls speziell für Amiga und ST wird "Astaroth: Angel of Death" kommen. Die Grafik zu diesem Fantasy-Action-Adventure wird 16-Bit-Künstler Pete Lyon zeichnen.

Infogrames

Infogrames hat einige interessante Spiele angekündigt, die alle bis Anfang nächsten Jahres erscheinen sollen. Action-Freaks dürfen sich auf das Auto-Flugzeug-Motorboot-Rennen "Stuntman" freuen, das etwas an den Oldie "Spy Hunter" erinnert. Diesmal scrollt der Bildschirm allerdings horizontal. Mehr für Strategie-Freunde ist "North and South" konzipiert. Hier wird der amerikanische Bürgerkrieg nachgespielt. Schließlich wurde ein Grafik-Demo der Computer-Umsetzung des Comics "Tim und Struppi" ge-

zeigt, das einen guten ersten Eindruck hinterließ. Bis auf Stuntman, das auch für C 64 und CPC erscheint, werden alle anderen Neuheiten vorläufig nur für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs veröffentlicht.

Interceptor

Interceptor Micros ist mit den beiden Labels Players (Billigspiele) und Pandora (Vollpreis-Software) gut im Geschäft. Neben Wiederveröffentlichungen von älteren Spielen wie "Powerplay: The Game of the Gods" und "Street Gang" setzt Players vor allem auf das Action-Adventure "Joe Blade III" (siehe Test in dieser Ausgabe). Während die meisten Players-Titel für 8- und 16-Bit-Computer erscheinen, wird es das horizontal scrollende Ballerspiel "Outland" (zwei Spieler gleichzeitig) und das Rollenspiel "Galdregons Domain" von Pandora zunächst nur für Atari ST und Amiga geben. Beide Programme sollen noch vor Weihnachten veröffentlicht werden.

Line!

Das Schweizer Softwarehaus Line!, das sich auf Amiga- und Atari ST-Spiele spezialisiert hat, war erstmals auf der PC-Show vertreten. "The Champ" ist der Titel einer Boxkampf-Simulation mit elf

schließlich dem Drachen selber herumzuprügeln. Bei "Crown" handelt es sich um eine Mischung aus Strategie- und Handlungsspiel, das auch für MS-DOS-PCs geplant ist. "Dugger" nennt sich schließlich eine Variante des Automaten-Oldies "Dig Dug" für den Amiga. Line! wird außerdem die Amiga-Umsetzung des ST-Strategiespiels "Kaiser" programmieren.

Loricels

Mittelpunkt am Stand des französischen Softwarehauses Loricels war das 3D-Autorennen "944 Turbo Cup". Loricels ist nämlich seit April offizieller Sponsor eines Porsche 944 Turbo-Teams mit dem dreimaligen Paris-Dakar-Sieger Ren Metge am Steuer. Das Programm soll noch vor Weihnachten für alle populären Computer in den Handel kommen. Außerdem wurde das Action-Adventure "Albedo", das sich aus 15 verschiedenen Spielen zusammensetzt, gezeigt. Albedo wird in diesen Tagen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen.

Magic Bytes

Magic Bytes zeigte erste Demos von Programmen, die im Frühjahr '89 herauskommen sollen. Besonders gespannt darf man auf die Computerum-



Rollenspiele sind im Kommen: Pandora zeigte ein Demo von "Galdregons Domain" auf dem Atari ST

verschiedenen Schlag- und Abwehrtechniken. "Dragonslayer" ist ein Action-Adventure mit zirka 300 Räumen, bei dem auf dem Amiga bis zu 80 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Ein knurriger Drache ist nur zu besänftigen, indem man ihm jedes Jahr eine Jungfrau opfert. Da dies auf Dauer kein erstrebenswerter Zustand ist, zieht ein tapferer Held los, um sich mit etwa 50 verschiedenen Untermustern und

setzung der beliebten Zeichentrickserie "Tom und Jerry" sein. Die Grafik ist im Stil von "Pink Panther" gezeichnet und macht einen guten Eindruck. Angekündigt wurden weiterhin die Börsen-Simulation "Wallstreet", die Geschicklichkeits-Grübele "Night-dawn", die komplexe Schiffsimulation "USS John Young" und das Action-Spiel "The Persian Gulf Inferno". Alle Magic Bytes-Titel werden zunächst



4096 Farben braucht der Mensch: "Pioneer Plague" auf dem Amiga

für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen.

Mandarin

Bis Ende November will Mandarin seine drei neuen Spiele auf den Markt bringen. "Lombard/RAC Rally" für ST und Amiga ist ein Rally-Rennspiel, das auf den ersten Blick ein wenig an Accolades "Test Drive" erinnert. "Pioneer Plague" nennt sich ein Action-Spiel, das nur für den Amiga kommt und den 4096-Farbenmodus des Amiga ausnutzt. Das Programm sieht recht nett aus, über die spielerischen Qualitäten können wir freilich noch nicht urteilen. Abenteuer-Freunde dürfen bei "Lancelot" in die Tasten greifen. Das neue Adventure vom Programmier-Team Level 9 erscheint für so ziemlich jeden Computer auf Diskette — vom Spectrum bis zum Macintosh.

Mediagenic

Um Mediagenic (ehemals Activision) war es in letzter Zeit recht still geworden. Nach der Änderung des Firmennamens (Activision gibt es nur noch als

Label-Name, die gesamte Firma heißt Mediagenic) kaufte man erst mal fleißig Lizenzen von hochkarätigen Spielautomaten ein. Bis Ende 1988 sollen unter den Labels Electric Dreams und Activision die Umsetzungen der Sega-Automaten "SDI", "R-Type" und "Afterburner" für alle populären Heimcomputer erscheinen. Doch damit nicht genug: Mediagenic sicherte sich bereits die Rechte für weitere brandneue Sega-Automaten, mit deren Adaptionen aber erst 1989 zu rechnen ist. Reibt Euch schon mal die Hände und freut Euch auf "Super Wonderboy" (Action-Adventure), "Galaxy Force" (Weltraum-Action in 3D), "Altered Beast" (Gruseliges Kampfspiel), "Hot Rod" (Autorennen für bis zu vier Spieler), "Sonic Boom" (Nachfolger zu Afterburner) und "Ace Attacker" (Volleyball-Simulation). Dazu kommt die Umsetzung des SNK-Fußballautomaten "Fighting Soccer" und das Spiel zum neuen Kinofilm "Die hard" ("Stirb langsam"). Vor

lauter Lizenzgeschäften sollte man aber "Incredible Shrinking Sphere" nicht übersehen. Dieses Spiel sah auf den ersten Blick aus wie eine Mischung aus "Spindizzy" und "Marble Madness".

Activision und Electric Dreams sind nicht die einzigen Mitglieder der Mediagenic-Familie. Sierra, Micro Illusions, Gamestar, Abstract Concepts, Destiny, New World Computing, Infocom und System 3 gehören ebenfalls dazu. Infocom war für einige dicke Überraschungen gut: Die legendären Meister des Text-Adventures beschreiten neue Wege und werden in Zukunft auch Abenteuerspiele mit Grafik programmieren. Mit "Battletech" steht außerdem ein reinrassiges

schüttelt wurden. Da der Spaß nichts kostete, bildeten sich rasch lange Warteschlangen. Wor sich neue Produkte ansehen wollte, mußte sich ein Stockwerk höher begeben. In beruhigendem Abstand zum Messelärm gab es hier kühle Drinks und heiße Software. "Red Storm rising" ist endlich fertig (siehe Test in dieser Ausgabe) und die MS-DOS-Version der Flugsimulation "F-19 Stealth Fighter" ist ebenfalls veröffentlichungsreif. Die Eröffnung des lange geplanten deutschen Microprose-Büros wurde bekanntgegeben; Geschäftsführer ist Matthias Arnold.

Die Spiele von Origin werden weiterhin von Microprose in Europa vertrieben. Kein



Wild Bill Stealey posiert neben dem dicken Simulator, der regelrechte Besucherstaus am Microprose-Stand verursachte

Rollenspiel kurz vor der Veröffentlichung.

Microprose

Der Microprose-Stand wurde zu einer der Hauptattraktionen der Messe. Aus den USA hatte die Firma einen 14-sitzigen Simulator herangeschafft, in dem die tapferen Passagiere herzhafte durchge-

Wunder, daß Origin-Chef Richard "Lord British" Garriott ebenfalls in London war. Er hat gerade mit der Arbeit an "Ultima VI" begonnen und tüftelt fleißig an vielen neuen Spielideen. Bis der sechste Teil der Ultima-Serie erscheint, werden aber wohl noch ein, zwei Jahre vergehen.



Langer Name, neues Spiel: Electric Dreams präsentiert den Geschicklichkeitstest "Incredible Shrinking Sphere" (ST)



Infocom geht ganz neue Wege: "Battletech" ist ein Rollenspiel mit ansprechender Grafik (MS-DOS, EGA)

SOLDIER OF LIGHT



ACE

DER NEUE NAME FÜR DIE
BESTEN AUTOMATEN-HITS!

COMMODORE 64/128

ATARI ST

AMIGA

SPECTRUM

Vertrieb:

BOMICO

Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 706050





Origins Programmierer-Prominenz: Richard "Lord British" Garriott (links) und Chris Roberts, der Schöpfer von "Times of Lore"

Origin hat einige starke Action-Adventures mit Rollenspiel-Einschlag auf Lager. "Times of Lore" sollte sowohl Abenteuer als auch Action-Fans gefallen. Und Anfang 1989 soll das mit Spannung erwartete "Touchstone" erscheinen, an dem das Team von Sensible Software noch munter programmiert. Beide Titel werden zunächst für den C 64 erscheinen. Umsetzungen für 16-Bit-Computer sind sehr wahrscheinlich.

Mirrorsoft

Bei Mirrorsoft hat es vor kurzem ein paar firmeninterne Änderungen gegeben. Mirrorsoft ist nur noch der Name der Gesamtfirma, neue Spiele werden unter dem Label Image Works veröffentlicht. Dazu kommen amerikanische Softwarehäuser wie Cinemaware, FTL und Spectrum Holobyte, deren Produkte Mirrorsoft in Europa vertreibt.

Von den neuen Image Works-Titeln fand vor allem "Speedball" Beachtung, das neue Programm der Xenon-erprobten Bitmap Brothers. Auch von

gleichnamigen Atari-Spielaufmachern und wird nicht nur von den Blasteroids-Fans in unserer Redaktion mit Spannung erwartet. "Palladin" und "Terrarium" hingegen versprechen Fantasy-Adventures mit ungewöhnlicher, filmähnlicher Grafik zu werden. Diese Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. Die beiden folgenden Programme sind hingegen nur für Amiga und Atari ST geplant: "Crime Town Depths" ist ein solides Ballerspiel, während "Interphase" relativ anspruchsvolle Action-Adventure-Kost bietet. Das Besondere bei Interphase ist die atemberaubend schnell

endlich in Europa erscheinen. Außerdem wurden mit "TV Sports Soccer" (Sport) und "It came from the Desert" (Parodie auf die Monsterfilme der 50er Jahre) zwei Titel angekündigt, die erst 1989 herauskommen. Spectrum Holobyte zeigte die ST- und IBM-AT-Versionen vom Flugsimulator "Falcon" am Mirrorsoft-Stand. Das eigentliche Knallbonbon war die Meldung, daß die amerikanische Luftwaffe die AT-Version von Falcon als Software für einen neuen Simulator benutzen wird. Er heißt "ASAT", kostet etwa 100 000 Dollar und ist damit noch recht preiswert. Andere Profi-Flugsimulatoren sind bis zu 500mal teurer. Das Billigste an der Kiste ist die Falcon-Software, denn die kann man für zirka 100 Mark in jedem Software-Shop kaufen.

Novagen

Die meistgestellte Frage am Novagen-Stand lautete "Wann kommt Damocles?". Bereits letztes Jahr wurde "Mercenary II: Damocles" auf der PC-Show angekündigt. Programmierer Paul Woakes feilte seitdem ständig an dem Programm herum, das jetzt endgültig im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS kommen soll. Das komplexe Action-Adventure wird fließend animierte 3D-Grafik haben und in einem Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden spielen. Spielerisch einfacher wird es bei einer anderen Novagen-Neuheit zugehen. "Hellbent" für Amiga und Atari ST ist ein scrollendes Action-Spiel mit feiner Grafik. Außerdem wird Novagen in Zukunft die Spiele des Programmier-Teams Quantum Designs veröffentlichen, das an einer Reihe von 8- und 16-Bit-Titeln arbeitet.



"ASAT" ist ein neuer Profi-Flugsimulator der amerikanischen Luftwaffe. Als Software läuft die IBM-AT-Version von Spectrum Holobytes viel gelobten Bestseller "F-16 Falcon".

Speedball gibt es bereits in dieser Ausgabe einen Test. Für Freunde von Denk- und Geschicklichkeits-Spielen ist "Bombuzal" gedacht. "Blasteroids" ist die Umsetzung des

le, fließende 3D-Grafik. Die neuen Cinemaware-Titel wie "Lords of the Rising Sun" und "TV Sports Football", über die wir schon in unserem letzten CES-Bericht schrieben, sollen



"Terrarium", das neue Fantasy-Adventure von Image Works (Amiga)



Lautlos im Weltraum: "Damocles", der Nachfolger zu "Mercenary"

Afterburner – eine neue Dimension der Arcaden-Spiele



Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde

detaillierte Landschaften. Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion. Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH Hauptstr. 70, 4835 Bietigheim 2

Ariola Soft



Das Programm

Ocean/Imagine

Ocean war mal wieder für ein paar Superlativen gut. Von allen Spiele-Anbietern hatte die Firma den größten und wohl auch lautesten Stand. Wenn man beim Vorbeigehen nicht vom Höllenlärm der zahlreichen Spielautomaten akustisch umgelenkt wurde, gab ein lautes Promotion-Video dem Trommelfell den Rest. Sonderlich friedlich wird's unterm Weihnachtsbaum ohnehin nicht zugehen, denn auf dem Ocean/Imagine-Veröffentlichungsplan stehen folgende Action-Spiele: "Victory Road" (Zwei Söldner schießen den Unwald kurz und klein), "Guerilla War" (Nachfolger zu Victory Road), "Rambo III" (Spiel zum Film), "Operation Wolf" (Umsetzung des Brutalo-Automaten von Taito), "Robocop" (Film-Adaption), "Dragon Ninja" (noch ein Spielautomat) und "Red Heat" (Spiel zum neuen Schwarzenegger-Film). Doch damit noch nicht ausgestaunt, liebe Kinogänger. Auch zu "Untouchables" ("Die Unbestechlichen") wird Ocean eine Software-Umsetzung liefern. Außerdem gibt's ein neues Programm mit dem Comic-Helden "Batman", dessen Abenteuer bald ebenfalls im Kino zu sehen sein werden. Da bleibt noch ein friedliches Autorennspiel über, das nichts mit Kino zu tun hat. "Wec Le Mans" ist dafür die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Spielautomaten.

Die meisten neuen Ocean/Imagine-Titel werden für alle wichtigen Heimcomputer umgesetzt.



Viele Spielautomaten durfte man auf der PC-Show kostenlos ausprobieren. Das außergewöhnlich spaßige "Mr. Heli" am Firebird-Stand erfreute sich besonders großer Beliebtheit.

Telecomsoft

Telecomsoft mit seinen Labels Rainbird und Firebird hatte einen schmucken, geräumigen Stand, an dem es viel zu sehen gab. Gerade rechtzeitig zur Messe konnte sich Firebird die Rechte für die Umsetzungen von drei Spielautomaten sichern. Die Adaptionen sollen für alle populären Heimcomputer erscheinen, sind aber nicht vor 1989 zu erwarten. Jalecos "P-47" ist eine ganz unterhaltsame, aber wenig originelle Flugzeugballerei. Einen Test des Automaten könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Wesentlich erfrischender sieht da schon "Bubble Bobble II: Rainbow Warrior" aus. Der Nachfolger zu "Bubble Bobble" bietet ein neues Spielprinzip: Scrolling und die vielen versteckten Gags und Extras, die den Vorgänger zum Superhit werden ließen. Sogar noch besser gefiel uns der neue Irem-Spielautomat "Mr. Heli", der ebenfalls von Firebird umgesetzt wird. Das witzige und einfallsreiche Ballerspiel ist nur so gespickt mit guten Ideen. Ein kleiner Hubschrauber schießt sich durch sehr umfangreiche Levels. Mit speziellen Bomben sprengt er dabei Felsbrocken auf, hinter denen sich Geld verbirgt, mit dem man sich wiederum Extras kaufen kann. Der Automat hat das gewisse Etwas und macht schlichtweg einen Heidenspaß. Wenn Firebird bei den Umsetzungen ein glückliches Händchen hat, könnte Mr. Heli eines der Top-Spiele 1989 werden.

Im November erscheint bei Firebird das neue Spiel vom Programmier-Team Probe:

"Savage" bietet farbenfrohe Einzelkämpfer-Action und erscheint zunächst für C 64, CPC und Spectrum. Umsetzungen für Amiga, Atari ST und MS-DOS folgen Anfang '89. Im Dezember ist auf C 64 und Spectrum Karate-Zeit, denn "Exploding Fist +" wird dann veröffentlicht. Nur für Amiga, Atari ST und Mac ist "Blazing Barrels" geplant, ein Wild-West-Actionspiel.

Der prominenteste Titel im Rainbird-Aufgebot ist "Deja Vu II" von Icom Simulations. Dieses Programmier-Team schrieb bereits die Bestseller-Adventures "Deja Vu", "Uninvited" und "Shadowgate". Bei "Deja Vu II: Lost in Las Vegas" gibt's reichlich Ärger mit einem fiesem Unterweltboß. Wie bei allen

überarbeitet, bis sie den hohen Ansprüchen der Firma gerecht wird. Nächstes Jahr dürfen wir unter anderem mit dem fantastischen "Toobin'" (siehe Test des Automaten in POWER PLAY 11/88) rechnen. Außerdem werden "Xybots" (3D-"Gauntlet"-Variante), "Vindicator" (Panzer-Action), "Final Lap" (Autorennen), "A.P.B." (rasante Verbrecher-Jagd) und "Dragon Spirit" (Ballerspiel mit Urzeit-Monstern) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen.

The Big Apple

Das neue englische Software-Haus The Big Apple hat fünf Spiele in Vorbereitung. Vor Weihnachten sollen der Action-Flugsimulator "Harrier Strike Mission II" und das



Gleich gibt's eins mit der Tatze von der großen Miezkatze: Tynesofts "Circus Games" auf dem Atari ST

Abenteuerspielen von Icom Simulations muß man kein einziges Wort eintippen, sondern klickt mit der Maus einfach Grafiken an. Ein ungewöhnliches Alptraum-Adventure steht den Besitzern eines Amiga, Atari ST, C 64 oder MS-DOS-PC bevor. Bei "Weird Dreams" stolpert der Spieler in eine Welt voller bizarrer Kreaturen. "Frontier", das mit Spannung erwartete Weltraum-Handelspiel vom Realtime-Team, wird sich leider etwas verspäten. Es soll erst im Februar für Amiga und Atari ST erscheinen.

Tengen/Atari Games

Fans der tollen Spielautomaten von Atari Games haben Grund zum Jubeln. Von Tengen, einer Tochtergesellschaft von Atari Games, erscheinen 1989 Computer-Umsetzungen aktueller Atari-Arcade-Hits. Die Qualität der Computer-Versionen wird von Atari Games höchstpersönlich geprüft. Eine unbefriedigende Umsetzung wird laut Atari so lange

Action-Adventure "The Fool's Errand" für Amiga, Atari ST, Mac und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Februar '89 sind die Actionspiele "Lasertrain" und "Greased Lightning" sowie die Action-Simulation "Thud Ridge" angekündigt. Thud Ridge wurde übrigens von demselben Programmier-Team entworfen, das "Ace of Aces" entwickelt hat. Die drei Neuheiten werden zunächst für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen.

The Edge

Nach "Garfield" hat es The Edge geschafft, sich die Umsetzungsrechte an einer weiteren Comic-Superserie zu sichern. Anfang 1989 soll ein "Peanuts"-Computerspiel für alle wichtigen 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Snoopy, Woodstock, Charlie Brown & Co. gaben sich bereits bei einem kleinen Grafik-Demo der ST-Version ein sehenswertes Stelldichein. Comic-Fans dürfen schon die Joysticks ölen.

Mehr als nur ein Spiel...

- Schnelle, realistische 3D-Grafiken mit digitalisiertem Sound
- Mann gegen Mann auf 2 Rechnern durch Datalink
- Fantastische Kurse, Schikanen, Brücken, Tunnel und noch mehr
- Trainieren Sie allein oder fahren Sie Rennen gegen 4 Ihrer Rivalen
- 6 verschiedene Kurse auf 5 unterschiedlichen Planeten, die Sie herausfordern
- Automatisierte Boxen zum Auftanken, für Reparaturen oder zum Tunen



Großer Electronic-Arts-Wettbewerb
im Oktober/November

JETZT für den Atari ST

und in Kürze auch
für den Amiga

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts-Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.

Mitvertrieb: MICROHÄNDLER, Schweiz: THALI AG, Österreich: KARASOFT.

ELCTRONIC ARTS®

Tynesoft

Drei neue Spiele will Tynesoft bis Weihnachten für Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS und Spectrum veröffentlichen. "Circus Games" ist eine Art Zirkus-Sportspiel mit so netten Disziplinen wie "Tiger bändigen". "Superman" ist ein brandneues Computerspiel zum mittlerweile recht beliebten Comic-Held. Bei "Mayday Squad" kommen die Freunde bleihaltiger Söldner-Aktion mal wieder auf ihre Kosten.

UBI-Soft

Am Stand von UBI-Soft konnte man Demos von vier neuen Spielen sehen. Einen interessanten Eindruck machte "Puffy's Saga" auf dem ST. Das Spiel ist eine Mischung aus "Pac-Man" und "Gauntlet" mit vielen spielerischen Feinheiten. An dem Action-Strategiespiel "Iron Lord" (schicke Grafik), dem Action-Adventure "Final Command" und der futuristischen Sport-Simulation "Skateball" wird zur Zeit noch fleißig programmiert. Bis auf Final Command (nur Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs) erscheinen alle Titel für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum.

US Action

Ungewöhnliche Amiga-Software gab es bei US Action zu sehen. Die drei Programme



Am Sega-Stand wurde scharf geschossen — zum Glück nur mit Lichtpistolen

"Capone", "P.O.W." und "Creature" (alles Ballerspiele) kann man in Verbindung mit einer speziellen Lichtpistole spielen, die am Joystick-Port angeschlossen wird. Wer sich die knapp 150 Mark teure Knarre nicht zulegen will, kann auch die Maus benutzen.

U.S. Gold

Nach Ocean hatte U.S. Gold den größten Stand von allen Spiele-Anbietern. Im Mittelpunkt standen Labels wie Capcom und Epyx. Die neuen Titel von Rainbow Arts werden in England ebenfalls von U.S. Gold vertrieben.

Unter dem Namen "U.S. Gold" stehen für die Winter-Saison nur zwei Titel an, doch die haben's wirklich in sich. "Thunderblade" heißt ein aktueller Spielhallen-Hit von Sega, den U.S. Gold für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum umsetzen wird. Der Automat hat fantastische 3D-Grafik und seine Adaptionen sollen zu Weihnachten die Spitzenpositionen der Hitlisten erobern. Ob's klappt, bleibt abzuwarten. Ohne Abstriche bei der Qualität der Grafik wird sich Thunderblade auf keinen Computer umsetzen lassen. Zum letztjährigen Weihnachts-Kassenklingler "Out Run" steht mit "Out Run Europa" ein Nachfolger in den Startlöffeln. Das Autorennspiel erscheint für die gleichen Computer wie Thunderblade. Es soll im Vergleich zu Out Run schnellere Grafik und neue Features wie parkende Autos und Ölflecken bieten. Außerdem steht die neue U.S. Gold-Compilation "World Beaters" an. Sie enthält fünf gute bis sehr gute Spiele zum Preis von einem: "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Capcom-Spielautomaten werden weiter umgesetzt. Nach dem traurigen Flieger-Fehl-schlag "1943" hat Capcom mit

"Tiger Road" und "Black Tiger" gleich zwei Fernost-Aktionspiele in Vorbereitung.

Videospiele

Nintendo

Die Videospiel-Konsolen haben in England noch nicht den Durchbruch geschafft. Vor allem Nintendo kämpft auf der Insel mit Absatz-Schwierigkeiten. So gab es am Nintendo-Stand leider keine neuen Module zu sehen. Laut Nintendo soll die Modul-Durststrecke 1989 beendet sein. Neue Module für das Nintendo Entertainment System waren dagegen am Konami-Stand präsent. "Gradius", "The Goonies II" und "Castlevania" von Konami wurden hier gezeigt. Sie sollen in England noch vor Weihnachten erscheinen.

Sega

Wesentlich imposanter als Nintendo präsentierte sich Sega. Neben einem guten Dutzend Konsolen waren auch jede Menge neue Spielautomaten aufgebaut. Blickfang war Segas neuester Hydraulik-Krüller "Galaxy Force". An neuen Modulen für das Sega Master System wurden "Thunder Blade", "Miracle Warrior" und "Kenseiden" gezeigt. Wie nicht anders zu erwarten, hat die Modul-Version von Thunder Blade nicht mehr viel mit dem Automaten-Vorbild gemeinsam. Es ist eher eine Mischung aus "Space Harrier" und "Xevious" mit ansprechender Grafik. Wer mehr auf Schwertkampf-Action à la "Shinobi" steht, darf sich auf Kenseiden freuen, das stark an Shinobi erinnert. Viele Levels mit schöner Grafik versprechen ein interessantes Spiel. Weniger hektisch geht es bei Segas zweitem Rollenspiel "Miracle Warrior" zu. Die Grafik steht dem in dieser Ausgabe getesteten "Phantasy Star" in nichts nach. h/mg

Gewinner: 16 Bit Verlierer: 8 Bit

Die PC-Show 1988 sorgte für den endgültigen Durchbruch von Amiga und Atari ST. Es gibt so gut wie keinen Spieleanbieter mehr, der nicht fast alle Neuheiten für diese beiden Computer umsetzt. Immer mehr Firmen gehen sogar dazu über, ihre neuen Spiele erst auf dem ST zu entwickeln und dann abgespeckte Versionen für 8-Bit-Computer zu produzieren. Der Amiga, der vor einem Jahr noch deutlich im Schatten des ST stand, hat sich kräftig gemauert. Wachsende Amiga-Märkte wie Deutschland und die leichte Umsetzbarkeit von ST-Programmen auf den Amiga geben dafür den Ausschlag. Viele Amiga-Spiele werden auch 1989 "nur" leicht oder gar nicht verbesserte Adaptionen von ST-Programmen sein. Angesichts der technischen Qualitätssprünge, die Programmierer gerade beim ST leisten, ist das aber nicht allzu betrieblisch.

Mit Umsetzungen für MS-DOS-PCs halten sich die englischen Firmen noch ein wenig zurück. Da der umsatzstarke US-Markt mittlerweile von PCs beherrscht wird und auch in Europa steigende Absatzzahlen registriert werden, erscheinen langsam aber sicher immer mehr Spiele für PCs. Viele der englischen Programme nutzen aber nur die CGA-Grafikkarte aus, wodurch die Spiele oft recht jämmerlich aussehen.

Wer einen 8-Bit-Computer besitzt, braucht angesichts der Hardware-Trends nicht gleich in Panik zu geraten. So langsam aber sicher sollte man aber über einen Systemwechsel nachdenken. Immer mehr tolle Spiele erscheinen nur für ST und Amiga. Der C 64 wird sich als einziger 8-Bitter noch eine Weile behaupten können, da er weltweit immer noch sehr verbreitet ist. Für CPC und Spectrum wird die Lage ab 1989 recht düster. Wer sich zu Weihnachten einen neuen Computer zum Spielen anschaffen will, ist mit einem Amiga- oder einem Atari ST-Modell am besten für die Zukunft gerüstet. hl



Bei U.S. Gold stand "Thunderblade" im Mittelpunkt. An vier Automaten durften Hubschrauber-Piloten ihr Glück versuchen.

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- Mit Fan-Club für News & Infos.
- Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Brennengroßver GmbH Postfach 5409 47 · 2000 Hamburg 54

Ich möchte Information aus erster Hand.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

PP 12/88



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

...und der Bildschirm lebt!

NINTENDO-VORSCHAU 89



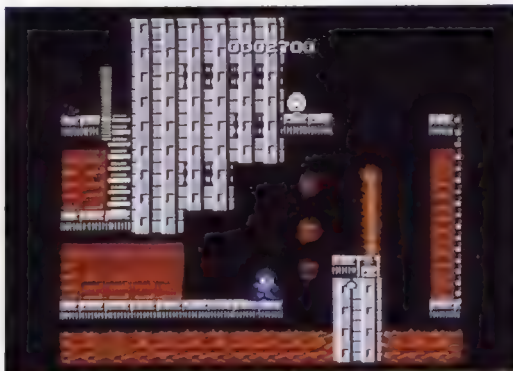
"Contra": Grafisch und spielerisch ein Fest für Action-Fans

Wir verraten Euch schon heute, was nächstes Jahr fürs Nintendo-Videospiel erscheint.

Die vielzitierte Modulschwemme für das Nintendo Entertainment System (kurz NES) ist dieses Jahr noch nicht nach Deutschland geschwappt. Selbst die für den Herbst angekündigten Konami-Spiele werden 1988 nicht mehr veröffentlicht. Schuld daran sind nicht zuletzt die Videospiel-verrückten Japaner und Amerikaner, die den Händlern die Module nur so aus den Händen reißen. Im Moment kann Nintendo nicht annähernd so viele Cartridges produzieren, wie sich verkaufen ließen.

So niederschmetternd der Modul-Mangel fürs deutsche NES im Moment ist, so erfreulich sind die Aussichten für 1989. Wir wollen einen Blick auf die Neuheiten werfen und Euch auf einige besonders tolle Spiele hinweisen.

Beinahe nur Spitzentitel kommen vom japanischen Edel-Softwarehaus Konami. "Gradius", "Castlevania" und



"Mega Man": Hüftspiel mit Pflif

"The Goonies II", von uns bereits vor einiger Zeit ausführlich getestet, erscheinen nun endgültig Anfang '89. Alle drei Spiele sind erstklassig und gehören in jede gut sortierte Nintendo-Sammlung. Freunde von Action-Adventures sollten auf Konamis "Metal Gear" achten, das in der MSX2-Version bereits Test-Lorbeeren gemietet hat. Auch für sportliche Bildschirm-Athleten hat Konami die passenden Cartridges parat: "Track & Field II" bietet

nicht weniger als 15 Leichtathletik-Disziplinen und "Double Dribble" verspricht rasante Basketball-Action. Schließlich verwöhnt Konami alle Action-Freaks mit "Life Force" (identisch mit "Salamander"), einem Ballerspiel der Extra-Superklasse. Die schon recht gute C 64-Umsetzung sieht gegenüber der überragenden NES-Version (Zwei-Spieler-Modus, sechs Levels, Top-Grafik) arm aus. Ob die hervorragende Automaten-Umset-

zung "Contra" (tolles Action-Spiel mit Zwei-Spieler-Modus) nächstes Jahr veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

Neben den vielversprechenden Konami-Titeln sollen auch mehrere Spiele von Capcom nächstes Jahr auf den Markt kommen. Der Arcade-Hit "Ghosts'n Goblins" dürfte vielen Computer-Besitzern schon bekannt sein. Die NES-Version ähnelt zwar in der Grafik der C 64-Umsetzung, hat aber ein paar Levels mehr. "Section Z" und "Titan Warriors" sind zwei ansprechende Weltraum-Ballerspiele, die allerdings nicht



"Section Z": Buntes Ballern

mit Superlativen klotzen. Interessanter ist das schon die Automaten-Umsetzung "Legendary Wings", ein vertikal und horizontal scrollendes Action-Spektakel. Hier können sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten. Außerdem sind der Geschicklichkeits-Test "Mega Man" und das grafisch sowie spielerisch gelungene Prügelspiel "Trojan" angekündigt.

Der dritte Fremdhersteller, von dem wir '89 NES-Module erwarten dürfen, ist SNK. Der Spielhallen-Profi hat die nicht so tolle vertikal scrollende Ballerei "Alpha Mission" und die Geschicklichkeits-Grübelelei "Athona" in petto.

Last but not least sollen einige Spiele von Dataeast nächstes Jahr erscheinen. Die genauen Titel stehen noch nicht fest. Berechtigte Hoffnungen können wir uns auf die fantastische Billard-Simulation "Side Pocket" machen. Von Dataeast stammen unter anderem "Karnov" und "Breakthru".

mg



Edel-Look beim Weltraumkampf: "Jug" für den ST

Gruseliges von Microdeal

Unter Hochdruck arbeiten Steve Bak und Pete Lyon am Action-Spiel "Fright Night", das bei Microdeal für ST und Amiga erscheinen soll. Die beiden werden eine spezielle Amiga-Version produzieren, die die Hardware des Amiga ausnutzt. Parallel dazu soll auch ein "Fright Night"-

Adventure erscheinen. Beide Programme versprechen Bildschirm-Grusel und Gänsehaut. Im Bereich Action tut sich bei Microdeal auch einiges: "Jug" ist ein schnelles Ballerspiel mit exzellentem Scrolling und schön gezeichneter Grafik. Es erscheint Ende '88 nur für den Atari ST. bs

Zwei neue Nintendo-Joysticks

Doppelte Freude bei Nintendo-Besitzern: In diesen Tagen kommen gleich zwei neue Steuerregler für das Nintendo Entertainment-System auf den Markt.

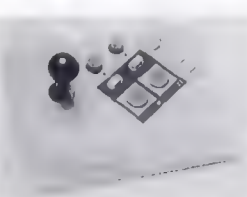


NES Max: Joypad mit Dauerfeuer und neu gestylter Steuerscheibe

Der "NES Advantage" ist ein stabiles Joystick-Pult mit allen Schikanen. Natürlich findet man darauf Joystick, Select- und Start-Taster sowie die beiden Feuerknöpfe. Darüber hinaus wird zuschaltbares und in der Geschwindigkeit einstellbares Dauerfeuer geboten (pro Feuerknopf ein Drehregler). Wem's auf dem Bildschirm zu hektisch ist, der sollte die Zeitlupe-Taste drücken. Nun läuft die Handlung wesentlich langsamer ab (leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Spiel). Eine weitere Besonderheit ist, daß der NES Ad-

vantage gleichzeitig an beide Joystick-Ports angeschlossen wird. Per Umschalter auf dem Pult entscheidet man, ob Spieler 1 oder Spieler 2 aktiv ist. Das lästige Umstöpseln entfällt somit. Eine schwere Metallplatte sorgt dafür, daß das Pult auch bei heftigen Joystick-Bewegungen auf dem Tisch bleibt.

Obwohl der Joystick ohne Mikroschalter auskommt, hat er uns in der Redaktion überzeugt. Er ist leichtgängig und vermittelt ein gutes Spielgefühl. Dasselbe gilt für die beiden Feuerknöpfe. Vor allem bei Programmen wie "Gradius" oder "Castlevania" ist der Advantage für einen neuen High Score gut. Luxusrice ist allerdings nicht nur die Ausstattung des NES Advantage, sondern auch der Preis. Stoiße 124



NES Advantage: Das edle Joystick-Pult überzeugt mit einem präzisen Joystick und vielen nützlichen Features

Mark kostet der Edel-Joystick. Wesentlich billiger ist das "NES Max". Diese aufgepeppt Version des Nintendo-Joy-pads bietet neben einer neu gestylten Steuerscheibe ebenfalls Dauerfeuer. Der Vorteil gegenüber dem normalen Joypad liegt vor allem darin, daß man besser diagonal steuern kann. Das NES Max kostet zirka 50 Mark und wird im Gegensatz zum NES Advantage nicht von Nintendo-Deutschland vertrieben. Im Moment ist es nur beim CWM-Versand in Vienneburg zu haben. mg

Prügel für Maggie

Beim Computerspiel zur englischen Fernsehserie "Spitting Image" geht's deitig zu: Karikaturen bekannter Persönlichkeiten treten als Kämpfer in einem Prügelspiel auf. Gorbatschow und Reagan, Thatcher und sogar der Papst bekämpfen sich mit allen fiesen Tricks. Bei der uns vorliegenden Demo-Version geht's schon ganz schön zur Sache. Das Spiel soll im November für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum erscheinen. bs



Cooler Politiker-Portraits bei "Spitting Image" (CPC)

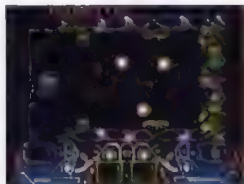
Giana im Vorruhestand

Das Rainbow Arts-Spiel "Great Giana Sisters" wird sich leider nicht mehr lange in den Hitlisten tummeln. Rushware, der deutsche Distributor des Spiels, hat in einem Händler-Rundschreiben angekündigt, das Programm zurückzurufen. Das Spiel wird deshalb aus den Händlerregalen entfernt, weil man Urheberrechtliche Schwierigkeiten befürchtet. Damit kann eigentlich nur gemeint sein, daß Nintendo sich beschwerte, weil Great Giana Sisters frapierende Ähnlichkeiten mit dem Nintendo-Titel "Super Mario Bros." hat. Und man kann auch davon ausgehen, daß Nintendo einen sehr guten Anwalt hat...

Das angekündigte Nachfolgespiel "Giana 2" wird erst gar nicht erscheinen. Daran sind laut Rainbow Arts aber keine Copyright-Probleme schuld. Man war vielmehr von der Qualität des Programms nicht überzeugt. Deshalb ist der Titel sang- und klanglos in die ewigen Software-Jagdgründe verbannt worden. hl

Manche mögen's bunt

Ein erstes Bild von Gremlins neuem Ballerspiel "Dark Fusion" ist ausgesprochen farbenfroh. Im Kampf gegen die bösen Feinde stehen dem



Doppelte Farbkraft auf dem CPC dank "Dark Fusion"

Spieler neben Extras wie Schutzschildern und besseren Schüssen Teleporterfelder zur Verfügung. Mit ihnen kommt man zu den Obermonstern am Ende jedes Levels und fragt sich bei deren Anblick dann bibbernd, ob man nicht doch lieber zu Hause geblieben wäre. Bis Anfang Dezember müssen sich alle Weltraumveteranen noch gedulden, denn dann erscheint Dark Fusion für C 64, CPC und Spectrum. hl

UBI SOFT

presents

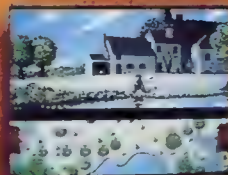
IRON LORD



The Age of Chivalry



Screenshot on ST



Screenshot on C 64



Screenshot on Amiga



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on ST

"Die Kreuzritter der Gerechtigkeit"

Viele Jahre mußten Sie Ihren Heimatland fernbleiben, da Sie im Heiligen Land für Frieden und Gerechtigkeit kämpfen.

Nun, wo es an der Zeit ist, heimzukehren, müssen Sie bei Ihrer Ankunft feststellen, daß nichts mehr so ist, wie es einst war. Ihr Onkel, ein roher Zeitgenosse, hat Ihren Vater, den König abgesetzt, das Zepter der Macht an sich gerissen und so das einst friedliche Land in Unglück und Verderben gestürzt. Sie sind völlig auf sich selbst angewiesen, in einem Land der Verräter, Spione und Mordböden! Natürlich werden Sie diese Schmach nicht einfach erdulden, sondern rechts unverbraucht lassen, das Thron wieder zurückerobern!

Um Ihr edles Ziel zu erreichen, müssen Sie jedoch erst das ganze Land bereisen, um wieder ein paar Getreue um sich zu sammeln.

Verrat und Betrug lauern auf allen Wegen, und Sie werden mehr als einmal Ihr angebotenes Recht in unzähligen Prüfungen wie Bogenschießen, Schwerdkampf und Armbrücken unter Beweis stellen und verteidigen müssen.

Mit Ihren Mannen schließlich werden Sie zum Schloß ziehen und dem Mächtigen Despoten die Stirn bieten! In diesem ebenso großartigen wie außergewöhnlichen mittelalterlichen Abenteuer-Spiel sind Strategie und Kraft von gleicher Wichtigkeit.

Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER, Distribution: Österreich, Karasoft, Schweiz, Thali AG



Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charis informieren Euch über die Verkaufserfolge in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir be-

halten uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettonrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Christian Auleitor, Reichershausen
Gunnar Hunzelmann, Bad Rappenau
Uwe Kriß, Elmhorn
Wolfgang Krewett, Walderbröl
Roland und Liane Köhn, Graben
Björn Kurz, Unna-Kesseburen
Hendrik Mögenburg, Pinneberg
Albert Müller, Wesebach
Peter Mouratidze, Dirslanden
Thomas Sontag Born
Alexander Vath, Kirchzarten
Oliver Zugelent, Vallendar

Herzlichen Glückwunsch! //

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters"
ist weiterhin Spitze

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (7) **Bubble Bobble** (Firebird)
5. (8) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
6. (4) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
7. (5) **Wizball** (Ocean)
8. (15) **Interceptor** (Electronic Arts)
9. (6) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
10. (10) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
11. (—) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
12. (14) **Tetris** (Mirrorsoft)
13. (9) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
14. (—) **Arkanoid II: Revenge of Doh** (Imagine)
15. (—) **Alex Kidd in Miracle World** (Sega)
16. (20) **Impossible Mission II** (Epyx/U.S. Gold)
17. (13) **Dungeon Master** (FTL)
18. (—) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
19. (17) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
20. (11) **Football Manager II** (Addictive)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (3) **Interceptor**
2. (1) **Great Giana Sisters**
3. (4) **Bubble Bobble**
4. (2) **Ports of Call**
5. (—) **Superstar Ice Hockey**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (4) **Carrier Command**
3. (3) **Great Giana Sisters**
4. (2) **Bubble Bobble**
5. (—) **Buggy Boy**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (2) **Great Giana Sisters**
3. (3) **Pirates**
4. (—) **Superstar Ice Hockey**
5. (4) **Bard's Tale III**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (—) **Super Mario Bros.**
3. (—) **Zelda II: Adventure of Link**
4. (2) **Aleste**
5. (4) **Super Wonderboy**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Football Manager 2** (Addictive)
2. (5) **Out Run** (U.S. Gold)
3. (—) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
4. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
5. (—) **Peter Beardsley's Football** (Grand Slam)
6. (6) **Empire strikes back** (Domark)
7. (2) **Road Blasters** (U.S. Gold)

Billigspiele und Compilations:

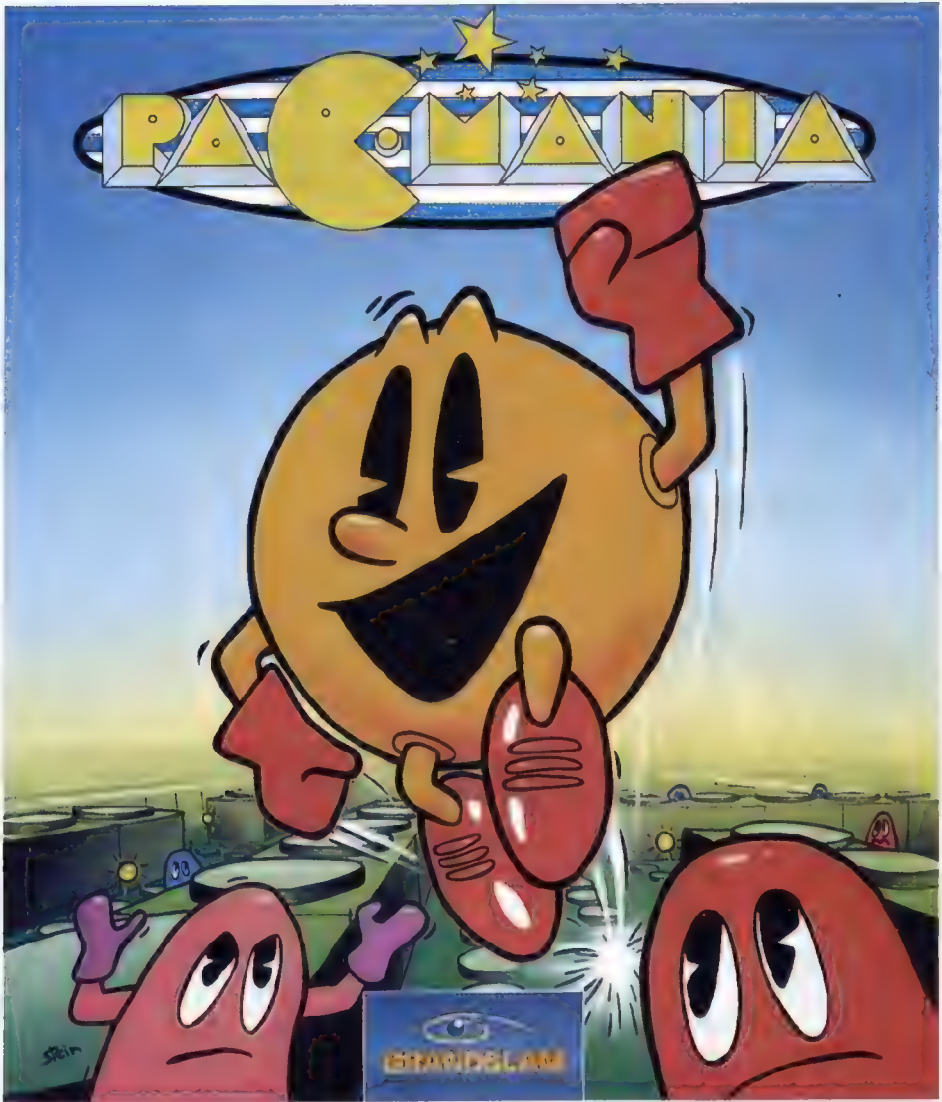
1. (—) **Bomb Jack** (Encore)
2. (7) **Battleships** (Encore)
3. (—) **Gauntlet** (Kixx)
4. (2) **Air Wolf** (Encore)
5. (1) **Ace** (Cascade)
6. (3) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (4) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)

U.S.A.

Zur Abwechslung diesmal die US-Videospielcharts:

1. **Punch-Out** (Nintendo)
2. **Legend of Zelda** (Nintendo)
3. **Top Gun** (Konami/Nintendo)
4. **Double Dragon** (Tadpole/Nintendo)
5. **Contra** (Konami/Nintendo)
6. **RC Pro Am** (Nintendo)
7. **Karnov** (Data East/Nintendo)
8. **T&C Surf Designs** (LJN/Nintendo)
9. **Victory Road** (SNK/Nintendo)
10. **Rambo** (Acclaim/Nintendo)
11. **Major League Baseball** (LJN/Nintendo)
12. **Double Dribble** (Konami/Nintendo)
13. **Wizards & Warriors** (Acclaim/Nintendo)
14. **Afterburner** (Sega)
15. **Ice Hockey** (Nintendo)

Pac-Man lebt!



Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO. Nach der Presse

zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hitlisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pfiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig!
© 1987 NAMCO Ltd. All rights reserved.
Licensid from Tengen.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Der Mann, der Türme drehen konnte

Fährt man von London aus mit dem Zug Richtung Westen nach Oxford, kommt man nach etwa einer Stunde am kleinen Städtchen Abingdon vorbei. Hier liegt, zwischen einem Sägewerk und vielen Lagerhäusern, das Büro von "Hewson", einer Softwarefirma, die schon seit fünf Jahren für gute Computerspiele sorgt. Die Programme von Hewson überraschen oft durch besondere technische Tricks oder spielerische Ideen. Bestes Beispiel ist "Nebulus", ein Kletterspiel mit ungewöhnlicher 3D-Grafik, das letztes Jahr auf dem C 64 und vor kurzem auf 16-Bit-Computern viel Lob einheimste. **POWER PLAY** wollte wissen, woher man bei Hewson die tollen Ideen nimmt. Wir sprachen mit Nebulus-Programmierer John Phillips und mit Andrew Hewson, dem Chef der Firma.

Ein junger Programmierer verblüfft Spiele-Freaks durch stets neue technische Tricks. Wir wollten wissen, welcher helle Kopf hinter "Nebulus" und "Eliminator" steckt.

John Phillips hat bisher drei Spiele bei Hewson veröffentlicht: "Impossaball", "Nebulus" und "Eliminator". John ist 26 Jahre alt und hat vor vier Jahren ein Kybernetik-Studium mit Auszeichnung bestanden. Seitdem beschäftigt er sich nur noch mit Computerspielen: "Ich habe direkt nach dem Studium mein erstes Spiel programmiert. Es war sehr schlecht, deswegen will ich nicht mehr darüber reden. Danach habe ich mich zwei Jahre lang hingesetzt und über Computerspiele nachgedacht, bevor ich mein zweites Spiel, Impossaball, programmiert habe."

POWER PLAY: Nebulus war besonders beliebt, weil es ein völlig neues grafisches Konzept einführt. Wie ist Nebulus entstanden?

John: Die eigentliche Idee für Nebulus kam mir, als ich die Spectrum-Umsetzung von "Uridium" sah. Eigentlich wollte ich auch ein Ballerspiel schreiben, das von links nach rechts scrollt. Die Spielfläche sollte aber nicht flach, sondern ein rotierender Zylinder sein; außerdem wollte ich mehrere Farben gleichzeitig verwenden. Ich fand aber schnell heraus, daß das doch ein wenig zuviel für den kleinen Spectrum war.

Aber ich warf die Idee nicht einfach weg, sondern stieg auf den C 64 um und fing noch mal von vorne an. Da kam mir auch der Geistesblitz, den Zylinder um 90 Grad zu drehen und so einen Turm daraus zu machen. Daraus folgte sofort die Idee, kein Schießspiel, sondern ein Kletter- und Puzzle-Spiel zu machen.

mal 25 senkrecht. Im Endeffekt male ich eine Grafik, die nur 500 Byte Speicherplatz schluckt, und vom C 64 vollautomatisch vergrößert wird.

Das einzige Problem sind dann die Sprites, die teilweise hinter dem Turm verschwinden. Also muß vor dem Setzen der Sprites überprüft werden, ob bestimmte Teile nicht zu sehen sein dürfen. Die werden dann schnell "ausradiert", bevor das Sprite auf den Bildschirm gebracht wird.

POWER PLAY: Wie lange hast Du gebraucht, um die acht Türme zu konstruieren? Stecken da irgendwelche mathematischen Gesetze dahinter?

John: Nein, hinter den Türmen steckt kein großartiges Konzept. Ich habe mir einen Editor geschrieben und damit etwa 50 Türme gebastelt. Die habe ich einfach lange genug ge-



John Phillips, der "Nebulus"-Mann



Johns neuestes Werk für den ST heißt "Eliminator"

POWER PLAY: Da kommt natürlich sofort die nächste Frage: Wie funktioniert der berühmte Dreheffekt?

John: Um das Ganze so schnell wie möglich zu machen, dachte ich mir einen Trick mit dem umdefinierbaren Zeichensatz des C 64 aus. Indem ich alle 256 Zeichen so definierte, daß jedes aus vier senkrechten Linien unterschiedlicher Farben besteht, konnte ich den Zeichensatz-Bildschirm in einen Grafik-Bildschirm verwandeln. Ein einzelner Nebulus-Bildpunkt ist acht Punkte hoch, also ist die Auflösung 160 waagrecht

spielt und dann die acht besten Türme herausgesucht.

POWER PLAY: Wie bist Du auf den Namen Nebulus gekommen? Hat er eine bestimmte Bedeutung?

John: Ich habe zu Hause eine lange Liste mit Namen für Spiele, die ich mir vor zwei Jahren ausgedacht habe. "Nebulus" paßte einfach am besten.

POWER PLAY: Du hast ja die 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus selbst programmiert. War das besonders viel Arbeit?

John: Ich hatte im November 1987 mit meinem neuen Spiel "Eliminator" angefangen. Damals hatte es noch keinen Na-

men und es sollte eigentlich auch ein Rennspiel ohne Schießen werden. Doch nach zwei Monaten sah ich, daß es schrecklich viele Rennspiele auf 16-Bit-Computern geben würde, also machte ich ein Actionspiel draus. Eliminator war im Juli 1988 fast fertig.

Zu der Zeit waren andere Programmierer mit den 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus beschäftigt. Die kamen aber nicht so recht vorwärts und eigentlich wollten wir bis zur PC-Show im September fertig sein. Also habe ich mich an den ST gesetzt und die Umsetzung in knapp sieben Wochen programmiert. Das ging so flott, weil ich den ST und Nebulus in- und auswendig kenne. Da die Amiga-Version zur selben Zeit fertig werden sollte, habe ich die ST-Version innerhalb einer Woche 1:1 übertragen.

POWER PLAY: Gab es irgendwelche technischen Schwierigkeiten?

John: Die 16-Bit-Versionen sollten natürlich mehr Grafik und besseren Sound haben. Aber ST und Amiga bieten keine Hardware-Tricks, die einem das Leben so einfach machen, wie auf dem C 64. Allerdings konnte ich bei ST/Amiga auf das teilweise "ausradieren" der Sprites verzichten, das auf dem C 64 notwendig war. Deswegen blieb noch genug Rechenzeit übrig, um einen scrollenden Hintergrund, Farbumschaltungen am Horizont und das spiegelnde Wasser einzubauen.

POWER PLAY: Was macht Deine Meinung nach ein gutes Spiel aus?

John: Ein gutes Spiel muß folgende drei Eigenschaften besitzen:

a) Einfache und logische Spielidee. Der Spieler muß sofort erkennen, worauf es ankommt. Wenn man 100 Seiten Anleitung lesen muß, ist es kein Spiel mehr, sondern harte Arbeit. Bei Nebulus ist das Spielprinzip so klar, daß jedermann es sofort erkennt: Du stehst an der Basis eines Turms, also mußt du ganz rauf.

b) Abwechslung. Sobald sich immer dieselben Dinge wiederholen, ist ein Spiel langweilig. Stets neue Elemente einbringen, ab und zu mit einer Überraschung kommen; das fesselt den Spieler an den Bildschirm. Bei Nebulus wird das dadurch erreicht, daß jeder Turm eine leicht andere Grafik und andere Puzzles hat.

c) Erreichbare Ziele. Der

Schwierigkeitsgrad eines Spiels ist sehr entscheidend. Ist es zu schwierig oder zu leicht, verliert es schnell an Anziehungskraft. Die beste Idee ist das Aufteilen in Levels. Die ersten macht man einfach, die späteren immer schwerer. So hat jeder Spieler Erfolgserlebnisse, aber auch eine Herausforderung.

POWER PLAY: Nehmen wir mal an, eine gute Fee käme angeschwoben und würde Dir drei Wünsche erfüllen, die aber mit Computern zu tun haben müßten. Was würdest Du Dir wünschen?

John: Zum ersten, daß es mehr Hardware-Standards gäbe. Es ist so schwer, Grafik, Sound und Programme zwischen verschiedenen Computern zu übertragen, weil jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Dann sollten Spielhallen-Umsetzungen verboten werden, damit die Programmierer endlich mal wieder was eigenes machen. Und als letztes wünsche ich mir, daß die Leute endlich aufhören zu sagen, es sei so schwer, auf dem ST zu scrollen. Es gibt jetzt wirklich genug Spiele, die das Gegenteil beweisen.

HEWSON

Soviel zu Programmierer John Phillips. Doch welche Ansichten hat sein Brötchengeber? Andrew Hewson ist gelernter Chemiker. Von 1972 bis 1979 arbeitete er am "British Museum" als Radiocarbon-Experte. Mit der Radiocarbon-Methode kann man das Alter von archäologischen Funden sehr genau feststellen. Danach wurde er Deutschland-Experte beim englischen hydrologischen Institut, das sich mit Gewässerverlauf beschäftigt. Nebenbei gründete er seine eigene Ein-Mann-Firma, die Gelegenheits-Aufträge im Bereich der Statistik durchführte: "In dieser Zeit als Chemiker habe ich die gesamte Geschichte des Computers erlebt, angefangen beim tonnen schweren Schrank-Computer, der gerade mal multiplizieren konnte, über die ersten Taschenrechner bis hin zum PC und Heim-Computer."

Privat kaufte sich Andrew einen ZX Spectrum, auf dem er fleißig programmierte. So brachte seine Firma "Hewson Consultants" auch bald An-

Vorsicht!
Dieser Mann versteht auch was vom Programmieren! Andrew Hewson gibt sich nicht nur mit der geschäftlichen Seite seiner Firma zufrieden.



draws selbstprogrammierte Spiele sowie zwei technische Bücher über den Spectrum heraus. "Anfangs tat ich das mehr als Hobby. Nach einer Weile habe ich mich aber gefragt, ob ich damit nicht mein Geld verdienen möchte. Seitdem macht meine Firma Computerspiele." Selber programmieren will Andrew nicht mehr, aber er schaut seinen Programmierern immer noch auf die Finger und hilft ihnen auch mal. Andrew meint: "Es ist gar nicht so einfach, Programmierer unter Kontrolle zu halten. Gerade junge Programmierer, die noch unerfahren sind, überschätzen sich oft. Es gibt

Gewißheit, daß der Garten in etwa vier Wochen perfekt sein wird.

POWER PLAY: Hewson hat sich ja in letzter Zeit sehr auf Action-Spiele spezialisiert. Wird das so bleiben?

Andrew: Gewiß werden wir auch weiterhin Action-Spiele machen. Aber auf den 16-Bit-Computern wollen wir uns an komplexere Programme wagen. Wir nennen sie bei uns intern "Adventure-Movies". Es sind Action-Spiele mit mehr Handlung und vielen Puzzles und filmartiger Grafik. Sie sind am ehesten mit Action-Adventure vergleichbar.

POWER PLAY: Wird es von Hewson mal eine Spielautomaten-Umsetzung geben?

Andrew: Ich glaube nicht; das wäre verschwendetes Talent. Ich halte sowieso nichts von Spielautomaten. Wenn da die Programmierer ein technisches Problem haben, dann kaufen die einfach noch mehr Chips. Die 3D-Grafik ist zu langsam? Nimm den neuen Grafik-Chip. Du brauchst mehr Sound? Hier sind noch ein paar MByte RAM. Ein Computer-Programmierer kann das nicht, der hat eine festgesetzte Hardware und das war's. Deswegen glaube ich, daß Computer-Programmierer viel besser sind als die Spielautomaten-Kollegen.

POWER PLAY: Wo sieht Andrew Hewson die Zukunft der Computerspiele?

Andrew: Ich glaube, daß gute Computerspiele nach und nach andere Medien verdrängen werden. Die Produzenten in Hollywood sind sich nicht bewußt, was auf sie zukommt. Wenn die Hardware und Software in den nächsten Jahren so gut wird, wie viele es erwarten, dann haben Kinobesitzer und Videotheken nichts mehr zu lachen. Denn wer schaut sich schon passiv einen Film an, wenn er für das gleiche Geld aktiv die Hauptrolle übernehmen kann?

bs

Rocket Ranger

Moment mal, wer will denn da die Menschheit erobern? Wie gut, daß es Rocket Ranger gibt, um solchen Unfug zu verhindern.

Amiga (C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette) * Cinemaware

Grafik	83	
Sound	82	
Power-Wertung	73	

Wir schreiben das Jahr 1990. Über Nacht taucht ein fremder Himmelskörper in der Erdumlaufbahn auf. Von diesem neuen Mond starten Raumschiffe, die fleißig mit der Welteroberung beginnen. Die Invasoren nisten sich in Mitteleuropa ein

und holen zum großen Schlag gegen den Rest der Menschheit aus. Dazu brauchen sie allerdings Lunarium-Bomben, die sie auf ihrem Mond noch herstellen und rüberschicken müssen. Alle Versuche, diesen Mond anzugreifen, scheitern an einem geheimnisvollen



Ein kleiner Faustkampf unter Feinden (Amiga)



Gut!

Schau an, was haben wir denn da? Man nehme einen gut abgehangenen Flash Gordon, einen Stapel alter Comics, ein paar Geschicklichkeitsspiele, einen Schuß "Afterburner" und schüttle ein wenig: Schwupp, schon haben wir einen Rocket Ranger-Cocktail, der vortrefflich mundeht.

Grafik und Sound sind Spitzenklasse. Wer sich nicht daran stört, daß sich hinter der tollen Aufmachung recht normale Action- und Taktik-Spielerien verbergen, wird sicher ein Rocket-Ranger-Fan. Ich bin's schon.

Mit diesem Zeppelin soll Professor Barnstorff entführt werden (Amiga)

Schutzschild. Die Zeit wird knapp, und ein echter Held ist jetzt gefragt. Superman ist in Rente gegangen, und Starkiller hat Urlaub... wie gut, daß es noch "Rocket Ranger" gibt!

Rocket Ranger ist der unbekannte Superheld von nebenan. Doch jetzt hat er es in der Hand, die Welt zu retten. Von seinem Stützpunkt in den USA aus kann er eine Weltkarte studieren und die Fortschritte der außerirdischen Eroberer beobachten. Agenten verraten unserem Helden, in welchen Ländern Stützpunkte und Depots der Aliens liegen. Rocket Ranger hat gute Gründe, hier kleine Raubzüge zu versuchen. Sein Fortbewegungsmittel ist ein Raketenrucksack, der nur mit Lunarium-Energie funktioniert. Die kann man nicht im Supermarkt um die Ecke kaufen, sondern muß den Außerirdischen weggedaut werden. Früher oder später muß Rocket Ranger den Mond der Aliens erreichen, doch vorher darf er sich verschiedene Raketenstücke ebenfalls mühsam zusammenmopsen. Damit nicht genug: Die Invasoren entführen den genialen Wissenschaftler Otto Barnstorff und dessen liebreizende Tochter Jane. Nach einer Gehirnwäsche wollen sie Barnstorff dazu zwingen, sie bei ihren finsternen Plänen zu unterstützen. Rocket Ranger kann gleich ein paar Superhelden-Überstunden einplanen, denn auch diese Entführung muß er vereiteln.

Die verschiedenen Missionen entpuppen sich als abwechslungsreiche Action-Einlagen. Mal muß Rocket Ranger in einer 3D-Ballersequenz einen heißen Luftkampf heil überstehen, sich den Weg zu



Geht so

Hier stimmt vor allem die Story, eine gewitzte Helden-Persiflage mit allen Kilschees, die man aus dem Kino kennt. Die Qualität der Grafiken schwankt zwischen gut und sehr gut. Starke Soundeffekte und viele hervorragend komponierte Musikstücke tun ihr übriges, um für packende Spannung zu sorgen. Auch die ewig langen Diskettenzugriffe, ein Übel vieler Cinemaware-Spiele, wurden entschärft. Die Nachlade-Wartezeiten bei Rocket Ranger sind erträglich.

Ein Manko stört mich etwas: Hat man das Spiel einmal geschafft, ist die Motivation zu einem wesentlichen Teil dahin. Verliert man, bekommt man nicht mal eine Punktzahl oder einen anderen Gradmesser angezeigt, an dem man seine Leistung ablesen kann. Amiga-Besitzer, die bei einem Computerspiel großen Wert auf gute Aufmachung und Atmosphäre legen, werden's verschmerzen und an dem Programm ihren Spaß haben.

einem Lunarium-Depot freischießen oder eine Wache im Faustkampf bezwingen. Diese "Spiele im Spiel" verlangen alle ein wenig Übung. Neben der Action kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Unser Superheld muß genau seine nächsten Schritte planen, will er nicht kostbare Zeit verlieren. Spielstände können gemeinerweise nicht gespeichert werden. hi



Rückkehr der Jedi

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
36 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark



Was raschelt denn da im Unterholz? (ST)

Grafik	70																		
Sound	69																		
Power-Wertung	70																		

Das dritte und letzte Computerspiel der "Krieg der Sterne"-Trilogie hat nichts mit 3D-Vektor-Grafik zu tun, wie seine beiden Vorgänger.

Das Spiel ist in vier Abschnitte eingeteilt: In Phase 1 steuern Sie Prinzessin Leia, die mit einem Speeder-Bike (eine Art Motorrad) durch den Wald von Endor braust. Dabei muß sie die imperialen Verfolger abschütteln. Entweder steuern Sie Leia geschickt genug, daß die Verfolger in Bäume und Fallen hineinrasen, oder erwischen die Häscher mit einem gekonnten Laser-Schuß.

Phase 2 und 3 gehören zusammen: Zum einen steuern Sie in der Rolle von Chewbacca einen gekaperten "Walker" des Imperiums und wel-

chen Fallen und anderen Walkern aus; zum anderen übernehmen Sie die Kontrolle über das Raumschiff "Rasender Falke", in dem Lando Calrissian den Angriff gegen den Todesstern leitet. Zwischen diesen Teilen wird mehrere Male hin- und hergeschaltet, bis Chewbacca einen Schutzschirm-Generator zerstören konnte. Dann geht es in die letzte Phase, in der Lando den Falken durch ein Tunnelsystem im Todesstern zum Hauptreaktor lenkt, diesen zerstört und schleunigst flieht. Danach geht das Spiel mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad von vorne los. Verwegene Rebellen können das Spiel auch auf dem dritten oder fünften Level beginnen. **bs**



Zugegeben, das Scrolling der ST-Version ruckelt ganz schön. Aber anders als bei vielen Action-Spielen stört das hier nicht so sehr. Das Spieltempo ist derart flott, daß man dieses Ruckeln ganz vergißt.

Das Programm gefällt mir deswegen so gut, weil die Gegner sich recht intelligent verhalten und nicht einfach sture Formationen fliegen, wie bei vielen anderen Actionspielen jüngerer

Datums. Die "Rückkehr der Jedi-Ritter" ist nicht sehr einfach; auch geübte Spieler werden nicht auf Anhieb den ersten Level schaffen. Die einzelnen Phasen sind zwar nur mäßig abwechslungsreich, machen aber durch die wechselnden Angriffsfaktoren immer wieder Spaß. Die Jedi-Ritter sind somit ein würdiger Abschluß der Star-Wars-Serie. Das Programm sollte auch auf dem C 64 eine gute Figur machen.

Fusion

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	48																		
Sound	39																		
Power-Wertung	49																		

Da dürfen Sie, nichts Böses ahnend, mit Ihrem kleinen Raumschiff durch einen verlassen Sektor der

Galaxis, und schon erreicht Sie ein Hilferuf. Anscheinend sind Sie der einzige Mensch in der Nähe, der von einem klei-



Wer hier ein Spiel erwartet, das den Amiga voll ausnutzt, wird von "Fusion" enttäuscht sein. Wieso das Scrolling so schrecklich ruckeln muß, wissen nur die Programmierer. Auch der "Cinemascope"-Effekt stört hier besonders: Das Spielfeld ist ein sehr schmaler, aber langer Streifen, so daß man beim Flug nach oben und unten nicht viel sehen kann. Glücklicherweise ist das Spielprinzip ganz ordentlich ausgedacht. Die Idee der Schallkette kam zwar schon in anderen Spielen vor (zum Beispiel "Spindizzy"), gekoppelt mit der Ballerei und der schön gezeichneten Grafik läßt man sich doch öfters auf ein Spielchen ein. Die 13 Level bieten zwar unterschiedliche Grafik und einige unterschiedliche Puzzles, aber Variationen bei den Gegnern vermißt man. Es greifen immer die gleichen fünf Sprites auf dieselbe Art und Weise an.

Insgesamt macht Fusion den Eindruck eines recht halbherzigen Versuchs, ein Amiga-Spiel zu programmieren. Technisch und spielerisch hätte man viel verbessern können. So reicht es nur zum Mittelmaß.



Mit Ruckel-Scrolling auf gefährlicher Bombensuche (Amiga)

nen, namenlosen Planeten eine Fusionsbombe abholen kann, die für die Sicherheit der Galaxis lebensnotwendig ist. Der Planet ist aber nicht ungefährlich, denn hier sind schon seit längerem feindliche Truppen stationiert.

"Fusion" ist ein Ballerspiel mit einem Hauch Strategie. Sie steuern eine Raumschiff/Panzer-Kombination über 13 unterschiedliche Landschaften. Die Landschaften sind untereinander mit Ausgängen verbunden und können in jeder beliebigen Reihenfolge besucht werden.

Die neun Bombenteile und einige Extras für Ihr Schiff sind hier versteckt.

Oft sind Ausgänge, Extras und Bombenteile durch Hindernisse blockiert. Diese Hindernisse sind nur durch Betätigen eines Schalters zu entfernen. Nur der kleine Panzer kann diese Schalter aktivieren; doch um den Panzer abzukoppeln, muß Ihr Raumschiff auf einer freien Fläche landen. Sie suchen also laufend nach günstigen Wogen, um Hindernisse auszuschalten, und wehren sich gegen Angriffe. **bs**

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHR

DM 89,-

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde — von Kassette oder Diskette — mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

● **WARP 25: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER — LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Beinhaltet Warpfastload, Warpfastsave, Scratch, Filecopy, Formatwandlung. Zusätzlich normales Turbo zur Kompatibilitätsteigerung. Warpfiles werden automatisch erkannt. Dadurch keine speziellen Befehle notwendig. Turbo- und Warpfiles können auch ohne Action Replay geladen werden!

● **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.

● **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp-25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. **VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!**

● **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegtbar. Schalten Sie Spritzekollisionen ab — funktioniert mit vielen Programmen.

● **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

● **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hi-res-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck kompatibel zu Blazing Packiles, Koala, Artist 64, Image System usw.

● **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

● **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.

● **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.

● **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkomparator komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 2 Programme pro Diskettenseite — 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.

● **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.

● **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankwöchling, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.

● **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Forens.

● **DISK COPY:** Kopiert eine angeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.

● **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 240 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.

● **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.

● **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD LINE usw. PRINTERLISTER — listet ein Programm oder ein Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Speicher bleiben erhalten.

● **FUNKTIONSTASTENBELEUCHTUNG:** Auf Knopfdruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIE, Laden aus der Directory. Keine F1-Namensgabe nötig.

● **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und KASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette.

Enthält: Parameter für insgesamt 74 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel, Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,-

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

**ABER DAS IST NOCH LANGE NICHT ALLES... JETZT ERHÄLTlich
ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'**

- Enthält alle Optionen von Action Replay MK V sowie 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay MK IV 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

RAM LOADER:
Zusätzlich zu WARP 25 ist AR4 Professional in der Lage, auch normale Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

DM 119,-

**Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
aus England!!
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)**

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Vorarbeitung von Kires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirm aus.

SPEITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Voller Farbdarstellung, Spritesanimationen. Ideale Ergänzung zum Sprite-Monitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermauerte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. DM 29,-

**ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR**

**ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:
EUROSYSTEMS HOLLAND**

Baustraße 4, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER,
TEL. 079/517710

DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH GESUCHT

[illegible]

A screenshot from the Atari 2600 game 'Pole Position'. The game is shown from a top-down perspective. A white race car is visible in the lower center of the frame, driving on a dark track. The track is flanked by sandy areas with palm trees. In the background, there are hills and a blue sky. At the bottom of the screen, there is a control panel with several buttons and a small display showing the car's position and speed. The buttons are labeled with numbers 1 through 8, and there are also buttons for 'FIRE' and 'RESET'. The overall image has a grainy, pixelated quality characteristic of early video games.



ATARI VCS 2600 *



Private Eye

H.E.R.O.

California
Games

* Atari und Video-Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari, Inc.

und vielen anderen!




Kung-Fu
Master

ZEXXCII

Decathlon

Chopper
Command

F-14 Fighter
(Flugsimulator)

Vertrieb: 

Tel.: 040/751301
Tlx.: 2173156

Für Freunde des Systems **COLECOVISION**® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!
Fordern Sie unsere Preisliste an!

Speedball

Wenn Ihnen Eishockey zu langsam und Football zu friedlich ist, sind Sie reif für die härteste Sportart der Galaxis: Bahn frei für Speedball!

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Image Works

[illegible]

Eine Sporthalle aus Stahl. Zwei Mannschaften, die aus je fünf Spielern bestehen. Knallharte Burschen, groß, grimmig, in Schutzpanzer gezwängt. Eine Metallkugel wird aufs Spielfeld geschossen. Die Menge tobt, das Malch beginnt: "Speedball" begeistert Menschen (und Aliens) im ganzen Universum.

Jedes Team setzt alles daran, die Metallkugel möglichst oft in das Tor des Gegners zu werfen. Ein Torhüter, der dem Ball sofort in die gegnerische Hälfte schießt, wenn er ihn berührt, will das natürlich verhindern. Sie steuern immer den Spieler ihrer Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist. Zur Verdeutlichung ist er außerdem mit einem Fadenkreuz gekennzeichnet, das blinkt, wenn die Spielfigur in Ballbesitz ist. Drückt man den Feuerknopf ganz kurz, wird der Ball flach nach vorne geschossen. Hält man den Knopf etwa eine Sekunde lang gedrückt, wirft der Spieler den Ball in die Luft.

In einigen Situationen lohnt es sich, mal einen Paß zu versuchen. Durch geschickte Kombinationen kann man den Ball förmlich ins gegnerische Tor tragen. Auf dem Spielfeld tauchen per Zufall immer wieder mal Extrasymbole auf, die Sie einsammeln sollten. Mit den Symbolen, auf denen keine Buchstaben zu sehen sind, kann man sich vor Beginn des nächsten Matches etwas kaufen. Sie können zum Beispiel Kraft und Geschick des gegnerischen Teams reduzieren oder den Schiedsrichter bestechen. Die neu erworbenen Buchstabensymbole würden hingegen sofort, nachdem man sie aufgesammelt hat, je nach Buchstabe werden die Gegenspieler ein paar Sekunden lang eingefroren oder langsamer. Ein Extra verhindert, daß die Gegenspieler Ihnen den Ball abnehmen können, ein an-

deres läßt eine Mine herum-
schwirren, die alle Gegner bei
Berührung umhaut.

Speedball bietet einen feinen Liga-Modus für Solo-Spieler. Sie treten hier gegen zehn unterschiedlich starke Computer-Teams an. Für jeden Sieg gibt's 100, für jedes Unentschieden 20 und für jedes geschossene Tor 5 Punkte. Wer keine Liga-Lust verspürt, kann sich der Reihe nach mit den Computerteams messen: Zunächst bekommt man die einfachen Mannschaften als Gegner vorgesetzt. Wer gewinnt, darf sich dann am nächststärkeren Team versuchen. Selbstverständlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Sie können bei Speedball einen Spielstand auf Diskette speichern und wieder laden, was gerade beim Liga-Modus sehr praktisch ist. h/



Bei "richtigen" Sportarten gibt's immer wieder mal Leerlauf, doch Speedball hält, was seine Name verspricht. Auf dem vertikal scrollenden Spielfeld gibt es fast nur gefährliche Torzonen. Der Speedball-Champion braucht sehr gute Reaktionen, etwas Glück und Taktik beim Einsatz der Extrasymbole. Das unkomplizierte Spielprinzip macht ihn viel Spaß: was will man mehr?



Endlich ein Fußball-ähnliches Sportspiel mit Rasse und Klasse für 16-Bit-Computer. Speedball macht aber dank vieler neuer Features enorm viel Spaß. Die Steuerung der Roboter ist hervorragend und schnell erlernt. Mir ist allerdings unverständlich, warum es keinen Liga-Modus für mehrere Spieler gibt. Außerdem hätte man dem Ball eine andere Farbe als grau geben sollen.



Vor jeder Partie werden Sie über die Stärken des Gegners informiert (ST)



Versuche ich das Extrasymbol zu erwischen oder riskiere ich lieber einen Schuß aufs Tor? (ST)

GAMESWORLD

München • Nürnberg



anschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-

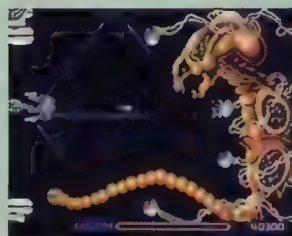


Foto: Powerplay

**Die Superspielkonsole ist endlich da!!!
Eine irre Graphik!!!
Ein super Sound!!!**

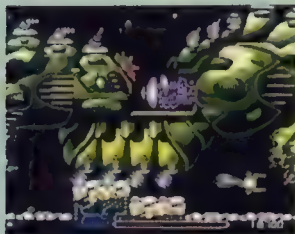


Foto: Powerplay

R - Type 1	DM 99.-
R - Type 2	DM 99.-
Drunken Master	DM 89.-
Gallaga '88	DM 99.-
Victory Run	DM 89.-
Wonderboy in Monsterland	DM 99.-
Shanghai	DM 89.-
Tale of a Monsterpath	DM 89.-
Chan and Chan	DM 89.-
Baseball	DM 89.-

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Powerplay

Vorankündigungen:

Dragon Spirit
World Court Tennis
Neuromancer
und noch weitere
15 Spiele in Kürze

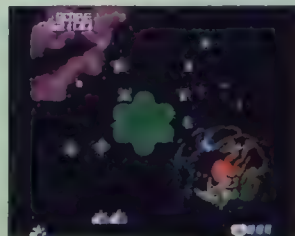
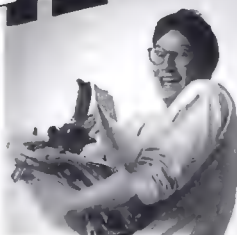


Foto: Powerplay

POWERTIPS

**In Gelidia festgefroren?
Die Icarus schmiert ab? Probleme mit den
Aliens? Keine Panik:
Schaut doch mal in die Power Tips**



Diesmal gibt's wieder einen Tip des Monats. Andreas Saalbach hat den Cheat-Modus zu "Starglider II" ausgetüftelt. Der Tip stieß in der Redaktion spontan auf Begeisterung: Boris "Doc Bobo" Schneider verschwand mit der Starglider II-Diskette hinter sel-

nem ST und wurde lange nicht mehr gesehen...

In der "Bard's Tale III"-Serie kommen wir diesmal an eine üble Stelle: die Dimension Gelidia. Euren Briefen nach zu urteilen, ist das die schwerste Stelle im ganzen Spiel. Weiter geht's auch mit "Julians Tage-

buch", den Tips zu "The Feary Tale Adventure".

Danke für die vielen Briefe zu "Dungeon Master", auch wenn sie nicht immer schmeichelhaft ausfielen. Leider konnten wir aus technischen Gründen die Karten erst jetzt bringen; das Finale gab's ja

schon das letzte Mal. Ich hoffe, daß jetzt Lord Chaos endlich der Vergangenheit angehört und Ihr ein Abenteuer mehr bestanden habt.

Ach ja, Martin und ich suchen immer noch nach einer guten Taktik, wie man bei "Adventures of Link" den netten Herrn nach Ganon besiegt — übrigens eine gemeine Falle. Hat jemand einen Tip für uns?

Viel Spaß mit den Power Tips
wünscht Euch
Euor

Euor

**Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

Tip des Monats:

Starglider II

Schneller als Andreas Saalbach aus Braunschweig kann man schwerlich sein. Kaum ist "Starglider II" auf dem Markt, schon hat er den Cheat-Modus des Programmierers herausgefunden. Das Tolle ist: Er funktioniert sowohl auf dem Amiga als auch auf dem Atari ST und ist schnell eingegeben. Mit diesem Cheat-Modus hat sich Andreas die Auszeichnung "Tip des Monats" (und die 500-Mark-Prämie) redlich verdient. So funktioniert der Trick:

— Man lädt das Spiel und startet es in gewohnter Weise.
— Jetzt fixiert man mit der Taste <F> das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms.

— Dann dreht man die Icarus (am besten ohne Beschleunigung) mit der Nase möglichst senkrecht nach unten. Man sollte nur noch die Planetenoberfläche sehen.

— Die <Backspace>-Taste drücken.

— Hier gibt man folgenden Satz (ohne die <SHIFT>-Taste zu drücken) ein: "were on a mission from god1" (wichtig: Die Eins hinter "god" nicht vergessen).

— Jetzt erscheint kurz die Versionsnummer auf dem Bildschirm; die Energiesäulen verändern sich und werden "eingefroren".

— Mit der Taste <K> kommt man zur vollen Bewaffnung. Noch ein Vorteil des Cheat-Modus: Die Raumstation der Egronen ist schon gebaut, und man ist praktisch unverwundbar.

BARD'S TALE III

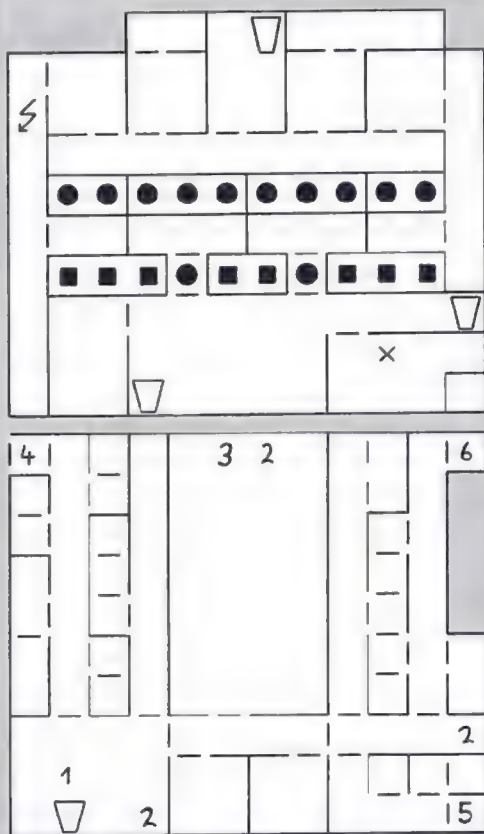
(Teil 3)

Und? Alle Helden in den Startlöchern? Wir kommen diesmal an den Punkt, an dem wahrscheinlich die meisten von Euch festhängen. Ihr solltet Euch warm anziehen, denn wir betreten — der Jahreszeit entsprechend — die Dimension Gelidia. Gelidia ist eine Eis- und Steinwüste, in der es derartig kalt ist, daß man bei jedem Schritt ein paar Hit-Points

verliert. Es ist ratsam, seine Magier mit einigen "Harmonic Gems" auszurüsten, damit sie die Lebenskraft der Party und ihre magische Energie auffrischen können. In der Dimension gibt es nur zwei wichtige Gebäude, der Rest der Landschaft ist ziemlich uninteressant:

OP — Outpost: Hier findet man das Tagebuch eines Toten, das durchaus lesenswert ist.

IK — Ice Keep: Dieser Bau mit



Im "Ice Keep" stößt man auf ein teuflisches Rätsel: Wie kommt man in die Türme?

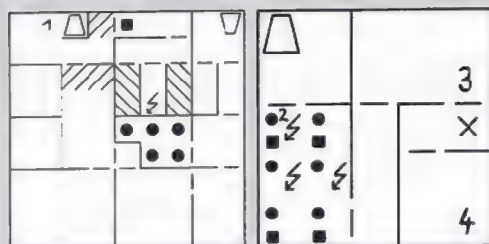
seinen drei Türmen ist Handlungsort des Abenteuers. Wer hier fest sitzt und sich die Spannung nicht nehmen will, sollte es mit Magie versuchen. Die Sprüche, die an den Wänden stehen, lassen sich in Zaubersprüche übersetzen. Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge auf die richtige Wand losläßt, gibt sie ein Portal frei und man kann die Türme betreten.

Lösungsweg:

Zuerst besucht die Party den Outpost. Dort findet man einen Toten, der sich als der gefriergetrocknete Alendar herausstellt. Liest man sein Tagebuch, kommt folgendes heraus: Vor langer Zeit zog Alendar mit Lanatir aus, um das Böse zu besiegen. Leider starb Lanatir bei einem Angriff; der Rest der Party wurde von den

Monstern schnell weggeputzt, nur Alendar blieb zurück. Er verstaute Lanatir in einer Grabkammer. Dann versiegelte er die Eingänge mit Magie, setzte sich gemütlich hin und erlor. Aus seinen Aufzeichnungen geht hervor, daß der Zauber der Türen nur durch einen Gegenzauber gebrochen werden kann.

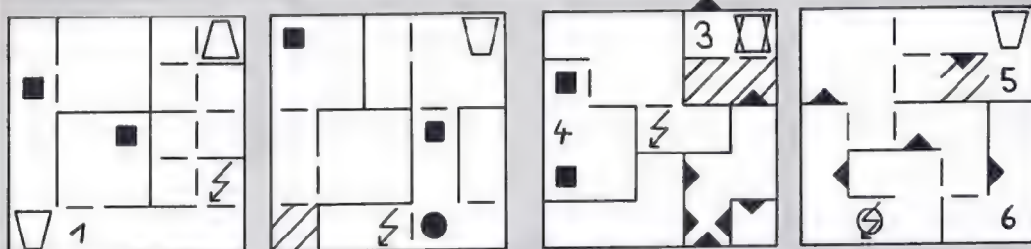
Im Ice Keep findet man an den mit "2" bezeichneten Stellen steinerne Wächter, die die Party nach einem Namen fragen. Wenn man hier "Alendar" eingibt, öffnet sich die Treppe zum oberen Feld, wo es außer Fallen und Punktverlust-Feldern nichts Wichtiges zu sehen gibt. Interessanter sind da schon die Felder im Ice Keep, die zu den drei Türmen führen. Außerdem gibt es noch den mit



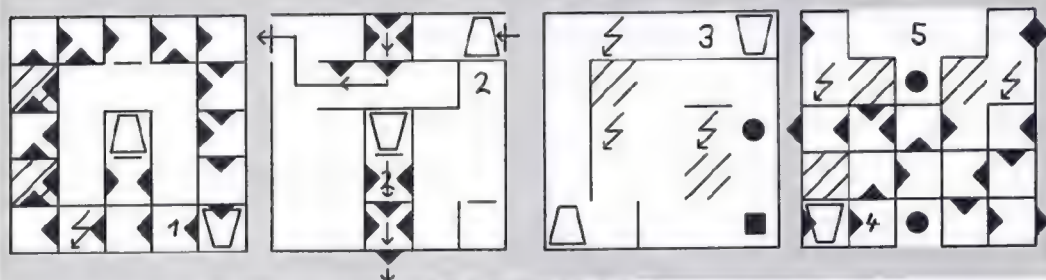
Im "Ice Dungeon" ist Lanatirs Grabkammer versteckt

"3" bezeichneten Punkt, in dem sich drei leere Kreise befinden. Da die Türme nur zu betreten sind, wenn man vorher die richtigen Sprüche aufgesagt hat, sieht man sich ein wenig in der Gegend um und stößt schnell auf Hinweise.

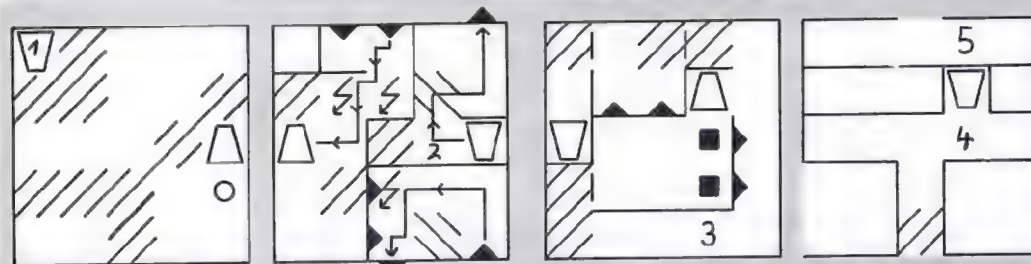
Das Portal zum "Grey Tower" öffnet sich, wenn man hintereinander die folgenden Zaubersprüche benutzt: INWO, WIHE, FOFO, INVI. Die Magie der Sprüche wird von der Wand aufgesaugt, und es öffnet sich der Zugang zum Turm.



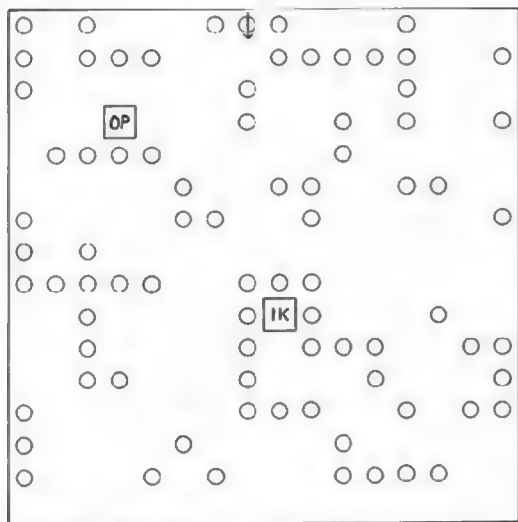
Linse gesucht? Im "White Tower" findet man sicher das Gewünschte



Im "Grey Tower" kommt man mit etwas Glück und scharfen Schwertern an die graue Linse



Die letzte Linse ist nicht mehr weit entfernt. Jetzt schnell zurück ins Ice Keep!



Ziemlich frisch ist's in Gelidia ...

Hier findet sich im vierten Level eine abgeschlossene Zone, die nur per Teleporter zu erreichen ist. Am Punkt "5" im vierten Level kommt es zum Kampf mit den "Grey Wizards". Wenn man sie besiegt, bekommt man die "Smokey Lens", die man gut aufbewahren sollte.

Ähnlich verhält es sich mit den anderen Türmen. Beim "Black Tower" heißen die Zaubersprüche: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI. Im vierten Level stößt man auf die "Black Wizards", die nach dem Kampf die "Black Lens" zurücklassen. Nun geht man weiter zum "White Tower", den man mit LEVI, ANMA, PHDO öffnet. Bei den weißen Magiern bekommt man die letzte, weiße Linse.

Jetzt legt man bei Punkt 3 die Linsen in die richtigen Kreise (mit dem "use"-Befehl), worauf sich der Zugang zum "Ice-Dungeon" öffnet. Nach einigen deftigen Prügeleien kommt man an den Punkt 3 in Level 2 an Lanatirs Grabkammer. Man betritt sie mit dem Wort "CALA". Dort findet man die Wand of Power und die Lanatirs Sphere, die man schleunigst nach Hause bringen sollte.

Man geht wieder zum alten Mann im Review Board, der über Lanatirs Tod gewallt erschrickt und der Party neben einem saftigen Bonus den nächsten Auftrag erteilt. In der nächsten Folge geht es mitten in die Dimension Lucencia.

Trapdoor

Jan Henning aus Bruchköbel stieß bei einer Aufräumaktion auf das Kochbuch und eine wundervolle Karte zu dem Spiel "Trapdoor". Netterweise hat er uns beides sofort geschickt. Wir lasen mit wachsendem Erstaunen:

Ho-ho-ho, hier ist der Berk Meisterkoch. Keiner, der meine gegarten Schleimkugeln gegessen hat (Alf? Wer ist Alf?), wird bezweifeln, daß ich meine Sterne im Michelin (Unter-

man sie aus dem Körbchen schmeißt, in ihm landen. Dann holt man sich das Glas aus der Küche, stellt es unter den Ausguß und läßt das springende Wesen aus der Falltür heraus. Nun versucht man, das Faß mitsamt dem Glas so lange zu verschieben, bis Jumping Jack die Masse püriert. Sie läuft in das Glas, und man hat einen erfrischenden Mixdrink.

— Zweiter Gang: Diese Cröation ist besonders gelungen. Wenn Sie wollen, können Sie es mit etwas Oregano garnie-



Kulinarische Köstlichkeiten, frisch aus dem Untergrund

grund-Ausgabe) verdiene. Damit mein Ruhm unsterblich wird, habe ich mich entschlossen, vier meiner köstlichen Kreationen preiszugeben. Haben Sie schon Ihre Utensilien bereitgelegt? Sie brauchen Hackmesser, Beißzange, Schlagbohrer und wie immer den Kantenschleifer. Voilà, hier das Menü:

— Vorspeise: "Can of Worms" ist ein altes Familienrezept meiner Großmutter. Es ist so einfach, daß es keines Meisterkochs bedarf. Man nehme eine nicht zu frische Dose, hole die Würmer und lege sie in die Dose. Sempel, aber wohl-schmeckend.

— Erster Gang: "Eyeball Crush" braucht ein wenig Vorbereitungszeit. Man nehme die Blumensamen aus dem Gefäß, das in der Küche steht. Diese pflanzt man in die drei Blumentöpfe ein und wartet. Die Blumen wachsen extrem schnell. Sobald sie in voller Blüte stehen, fallen die Früchte herunter. Man sammelt sie ein und legt sie in den Weidenkorb.

Danach stellt man das Faß mit dem Ausguß so unter die Treppe, daß die Augen, wenn

ren. Als Zutaten sind Slimies unersetzlich. Es wurden schon Experimente mit Dunsen gemacht, aber sie stießen bei den Gästen auf Widerstand.

Nachdem man mehrere Slimies gefangen hat, wirft man diese in ein Gefäß. Hat man diesen entscheidenden Arbeitsgang hinter sich gebracht, müssen die Viecher in den Kessel bugsiert werden. Dazu schiebt man ihn direkt unter die Treppe und kippt das Gefäß aus.

Jetzt muß man sie nur noch kochen. Feuer unterm Herd? Kein Problem; Sie öffnen einfach nur die Falltür und lassen das feuerspeiende Tier frei. Mit etwas Geschick bugsiert Sie es vor den Herd und lassen es einmal kräftig Feuer speien. Jetzt können Sie die brodelnde Masse befriedigt in den Speiseaufzug schieben.

— Dessert: Seltsamerweise halten die meisten Berks gekochte Eier für abstoßend. Nichtsdestotrotz hier die Zubereitung: Zuerst läßt man den Vogel aus der Falltür. Dann legt man die Patrone, die man in einem Gefäß findet, auf die Falltür. Man öffnet sie in dem Mo-

Superstar Ice Hockey

Michael Jendrzylczyk aus Hamburg ist auf einen gravierenden Fehler in der Simulation "Superstar Ice Hockey" auf seinem C64 gestoßen. Versucht doch einmal folgendes: — Zuerst auf "Recruit Player" gehen und den Spieler, den man eintauschen will, auf null Punkte setzen (0-Offensive, 0-Defensive)

— Man ist nun in der Lage, sich einen anderen Spieler zu besorgen. Dazu geht man auf "Player Trade" und sucht sich den Spieler aus, den man gerne eingetauscht haben möchte (Stärke ist egal).

— Jetzt gibt man keine Punkte für den Tausch der beiden

Spieler (150 Punkte gehen automatisch weg). Zu 99 Prozent hat man dann den Spieler, den man haben wollte. Die gegnerische Mannschaft ist geschwächt und die eigene hat einen guten Spieler dazubekommen. Wer alle 15 Spieler eintauscht — vorausgesetzt, er hat genügend Punkte — bekommt eine Supermannschaft.

— Einen Nachteil hat die Sache allerdings: beim Torwart soll man nicht erwarten, daß der Gegner dann »Tag der offenen Tür« hat, sondern der Torwart beim Gegner dann stärker ist als sonst. Man kann aber auch mal versuchen, den eigenen Torwart loszuwerfen.

ment, in dem das Federtier über der Öffnung schwebt. Nun muß man schnell die Pflanze holen, das Ei, das der Vogel legt, auffangen und — Bon Apétit!

Sidearms

Auf ein Relikt der »Sidearms«-Programmierer ist Frank Horsmann aus Heinsberg gestoßen. Man lädt Sidearms auf seinem C 64 und drückt im Spiel gleichzeitig »RUN/STOP« und eine beliebige Funktionstaste. Es erscheint bei der Taste F1 — ein Mini-Musikmenu, F3 — der veränderte Zeichensatz, F5 — ein Spritemenu, in dem man sich mit der »Cursor Down«-Taste alle Sprites im Spiel ansehen kann. F7 — Mit dieser Tastenkombination erscheint der »Scroll-Test«. Mit ihm kann man sich den ganzen Level ansehen («Cursor Right» und »Cursor Left«-Taste zum Scrollen).

Noch ein kleiner Trick: Man setzt sich kurz vor das Ende des Levels und drückt dann wieder »RUN/STOP«. Damit hat man den Level schneller beendet, als man je zu hoffen wagte. Das hat noch einen weiteren positiven Effekt: Wenn man die »RUN/STOP«-Taste gedrückt hat, spielt man in dem Level weiter, in dem man gestorben ist. Die langwierige Laderei fällt damit also weg.

Hellowoon

»Hellowoon« ist nicht ganz einfach, doch Michael Brukner aus Vechelde hat auf seinem Atari ST bereits einige Rätsel gelöst:

— Um nicht gleich im ersten Raum steckenzubleiben, muß man sich das Moos besorgen. Da Zarrak sich nicht seine schönen Hände schmutzig machen will, muß man ihn durch mehrere Eingaben davon überzeugen, daß man es braucht (öffers F10 drücken).

Damit reißt man die Kette und das Handgelenk ein und zieht die Kette ab. Der Parser läßt nur eine bestimmte Kombination zu. Hier ist sie: »nimm Moos«, »reibe Moos an Kette«, »reibe Moos an Handgelenk«, »ziehe Kette ab« oder »ziehe Hand aus Kette«. — Im Raum mit der Leiche versucht man, sie zu befreien,

dann die Tür untersuchen und »nehme alles« eingeben.

— Die Tür öffnet man mit »schließe Tür mit Schlüssel auf«. Gerauchs Ketten lassen sich mit dem Nagel öffnen («schließe Kette mit Nagel auf»). Man findet ihn, wenn man im Wachraum den Tisch herumschiebt.

— Dem Rächer das Moos entgegenwerfen («greife Rächer mit Moos an»). Dann verteidigt man sich gegen Schwertschläge und Dolchattacken mit dem Fuß; gegen Fußangriffe mit der Fackel. Nachdem man den Rächer mit der Fackel erledigt hat, nimmt man ihm das Schwert und den Dolch ab.

— Den Tod überwindet man mit »werfe Tod in Sarg«.

— Auf einem Baum findet man Früchte und Nüsse.

— In das Zentaurendorf kommt man, indem man am westlichen Hohlweg das Gras in Brand steckt.

Hier allerdings hängt Michael selber fest.

— Wie öffnet man die Tür zur Turmkanne?

— Wie kann man im Brunnen tauchen, ohne zu erstickern?

— Gibt es einen Weg, den Flammen im unterirdischen See zu entkommen?

— Was hat es mit der Wandillusion auf sich? Wenn Michael »berühre Wand« eingibt, erhält er den Text »Die Wand ist nicht da — es war nur eine Illusion«. Geht er aber nach Norden, rennt er prompt in eine Wand. Was ist zu tun?

Dungeon Master

»AARGHH!!« Wo sind die Karten zu »Dungeon Master« geblieben? Groß und breit hat Ihr geschrieben: Das nächste Mal bringen wir die genaue Auflösung und die Karten. Und was ist? Ihr seid wohl wahnsinnig, Ihr...« Bevor jetzt nicht ganz jugendfreie Begriffe fallen, blenden wir uns aus diesem Leserbrief aus.

Mit Briefen dieses Inhalts wurde die POWER-PLAY-Redaktion seit einiger Zeit bombardiert. Der Grund: Leider war es uns aus technischen Gründen nicht möglich, die Karten abzudrucken. Dafür bekommt Ihr jetzt die versprochenen Karten. Ich hoffe, daß damit das Drama des Lord Chaos beendet ist und Ihr den Herren in den ewigen Flux-Cage geschickt habt. Man kann nur hoffen, daß bald weitere Folgen eintreffen...

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**1986/87/88 - DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS**

MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

MICROPROSE SOCCER

C64 DISK 49.90

RED STORM RISING

C64 DISK 49.90

ULTIMA V

C64 DISK 59.90

C64

DISK

ARMALYTE 37.90
BARBARIAN II* 37.90
CORRUPTION 49.90
CYBERNOID II* 39.90
FOX FIGHTS BACK* 35.90
GARR SON 37.90

GIANTS (GAUNTLET & OUTRUIH, 49.90
ROLLING THUNDER, CALIFORNIA 39.90
GAMES, 720 GRAND) 49.90
HAWKEYE 39.90
HEROES OF THE LANCE* 44.90
HOSTAGES* 39.90
INTENSITY* 44.90
LANCLOT 39.90
LAST NINJA II 39.90
SOMMEREDITION* 39.90
SURPRIME CHALLENGE (TETRIS, ACE II, 49.90
ELITE STARGUARDER, SENTINEL) 39.90
THUNDERBLADE* 39.90
ULTIMA V 59.90
PACMANIA* 39.90
LIVE AND LET DIE* 39.90
YUPPIE'S REVENGE* 49.90

AFTERBURNER*

C64 CAS 34.90 DISK 44.90

ATARI ST 59.90

AMIGA 74.90

IBM 74.90

ATARI ST

BISMARCK* 69.90
D. T. OLYMPIC CHALLENGE 59.90
FOOT* ENGL./DTSCH. 74.90/64.90
FISH* 64.90
HEROES OF THE LANCE* 64.90
HOSTAGES* 69.90
LANCLOT 64.90
LIVE AND LET DIE* 69.90
NEBULUS 69.90
NETHERWORLD 69.90
PACMANIA* 69.90
PIRATES 64.90
STARTRIP 64.90
THUNDERBLADE* 64.90
YUPPIE'S REVENGE* 74.90
ELITE DTSCH./ENGL. 74.90/64.90

- Neu im Programm: Nintendo, Sega. Liste anfordern.
- Neueste Preisliste gegen 0,80 DM Rückporto

AMIGA

BISMARCK* 69.90
CHRONOQUEST 70.90
D. T. OLYMPIC CHALLENGE 69.90
DUNGEON MASTER ENGL./DTSCH. 64.90/74.90
EMPIRE 64.90
FOOT* ENGL./DTSCH. 74.90/64.90
FISH* 64.90
FUSION 64.90
HEROES OF THE LANCE* 69.90
HOSTAGES* 69.90
LANCLOT 64.90
LIVE AND LET DIE 69.90
NEBULUS* 69.90
NETHERWORLD 69.90
OUTRUIH 69.90
PACMANIA* 64.90
ROCKET RANGER* 74.90
TE* RACIST* 69.90
THUNDERBLADE* 69.90
YUPPIE'S REVENGE* 74.90
ELITE DTSCH./ENGL. 74.90/64.90

ELITE

ATARI ST 69.90
AMIGA 69.90

IBM

D. T. OLYMPIC CHALLENGE 69.90
EMPIRE 64.90
FOOTBALLMANAGER II 59.90
GAME OVER II 64.90
HOSTAGES 69.90
KINGS QUEST TRIPLE PAK 69.90
LANCLOT 64.90
LANCLOT MANSION 64.90
OFF SHORE WARRIOR 64.90
PIRATES 64.90
SOMMEREDITION* 69.90
STARTRIP 64.90
WINTEROLYMPIAD 88 59.90
YUPPIE'S REVENGE 74.90

POOL OF RADIANCE

C64 DISK 49.90
AMIGA* 64.90
ATARI ST* 64.90

**WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.**

**NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!**

Lieferung nach Verfügbarkeit.

• Artikel bei Bruchlegung noch nicht lieferbar

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

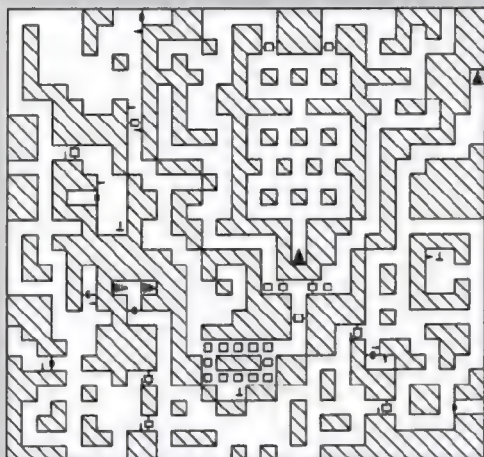
Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (0221) 41 6634	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (0221) 239526	Pempelfortstr. 47 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (02 11) 364445

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

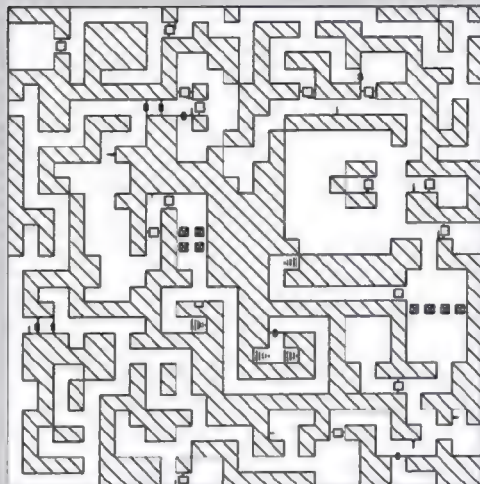
**0221 - 41 6634
0221 - 42 5566**

10 - 18.30 Uhr, 24-Std.-Service

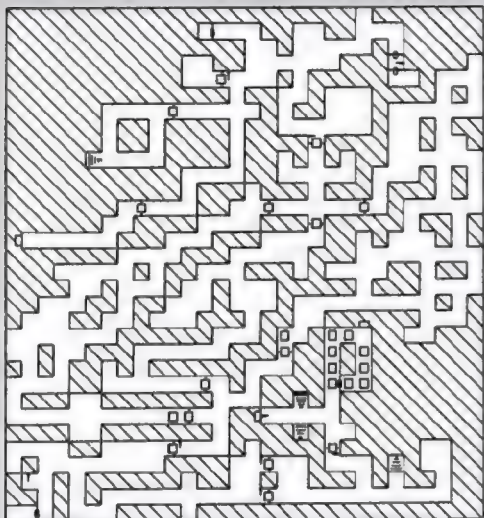
Bestellung über
Telefon oder
Post



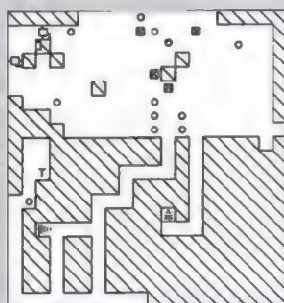
Level 10



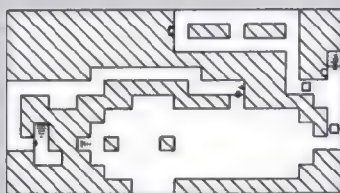
Level 12



Level 11



Level 13



Level 14

Die letzten fünf Level von "Dungeon Master" warten darauf, erforscht zu werden. Jetzt wird's verwirrend und die Monster richtig ties. Viel Glück!

Faery Tale Adventure (Teil 2)

Wir öffnen die letzten Seiten aus "Julians Tagebuch", das Andreas Siemon aus Diepholz zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" schrieb.

"Julians Tagebuch"

Vierte Woche:

Verschlungen und steinig sind die Wege Holms! Die Wunden, die mir die Hexe schlug, verheilen nur langsam. Unter Schmerzen erkundete ich die Südküste und entdeckte

in einer Küstenbefestigung die dritte Goldfigur. Auf der südöstlichen Schwaneninsel begegnete ich endlich dem goldenen Tier der Legende. Ich fing den Schwan mit dem Seil ein und zählte ihn. Seitdem erlaubt er mir, auf seinem Rücken zu reiten; ich fliege mit ihm über die höchsten Gipfel hinweg und erforsche die Gegend.

Auf einem Flug entdeckte ich in der Nähe des Sonnentempels ein abgeschlossenes Tal, in dessen Mitte sich ein düsterer Bau erhob: das Gefäng-

nis der Prinzessin! Ich befreite Katra aus diesem düsteren Ort und brachte sie wohlbehalten zu ihrem Vater zurück. Er war überglücklich, küßte seine Tochter und gab mir ein großes Geldgeschenk sowie ein Empfehlungsschreiben. Dies zeigte ich dem Priester und erhielt die vierte goldene Statue.

Fünfte Woche:

Nun versuchte ich angestrengt, auch dem entlegensten Winkel von Holm seine Geheimnisse zu entreißen. Im großen Moor nördlich der sengenden Wüste stieß ich auf ei-

ne kleine Hütte. In ihr fand ich ein altes Pergament, auf dem ich folgendes entzifferte: "Triff mich um Mitternacht im Vorles des Friedhofs. Gezeichnet: der Herr der Untoten."

So begab ich mich zurück nach Tambry, setzte mich auf einen alten Grabstein und wartete voller Ungeduld, bis der Mond aufging. Plötzlich stand der König der Untoten vor mir. Ich erschrak und wollte mein Schwert ziehen, war aber wie gelähmt und lauschte seinen Worten. Voller Zorn sprach er über den Erzzauberer und ver-

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,-

R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	99,-
Drunken Master	99,-
SuperWonderboy	99,-
Galaga '88	99,-
Tales of the Monsterpath	99,-
Chan & Chan	99,-
World Court Tennis	99,-
Diagonspin	109,-
\$200 Yen	89,-
Pinball	89,-
u.s.	

Ankündigungen für Oktober/ November bei Anzeigenschluß

Football (Oic. wieder aktuell???)	Atari ST/Amiga
Barbarian II	Atari ST/Amiga
Dungeon of Drax (Nov.)	Atari ST/Amiga/C64
Operation Wolf (Nov.)	Atari ST/Amiga/C64
Dungenmaster 20. Okt.	69,-
Netherworld	69,-
Nobun	69,-
Black Tiger	Atari ST/Amiga/C64
Eliminator	69,-
Last Ninja 2 (Okt.)	39,-/49,-
Afterburner (Nov.)	Atari ST/Amiga
R-Type (Nov.)	59,-
Exolon	59,-
Fugger	Atari ST/Amiga/IBM
Microscope Soccer (Nov.)	49,-
Rambo III	Atari ST/Amiga/C64
Guerrilla War	Atari ST/Amiga/C64
Batman	Atari ST/Amiga/C64
Robocop	Atari ST/Amiga/IBM
Unicochabes	Atari ST/Amiga
Operation Neptune	Atari ST/Amiga
Hostage	Atari ST/Amiga
Cyberoid	59,-
Vorminator	59,-
Cyberoid II	Atari ST/Amiga
Heroes of the Lance (D&D SS)	Atari ST/Amiga/IBM
Pool of Radiance (D&D SS)	Atari ST/Amiga/IBM
Ultima V (Okt.)	69,-
Gary Linaker Hotshots	Atari ST/Amiga/C64
Live and Let die	Atari ST/Amiga
FOF	59,-
Frish	Atari ST/Amiga
1943	69,-
Powerdrome	Atari ST/Amiga
Drifter	Atari ST/Amiga
The Games Summeredition	Atari ST/Amiga
Serve & Volley	Atari ST/Amiga
Battle Chess	Atari ST/Amiga

C64-Neuheiten

Fernando must die	29,-/39,-
Fox strikes Back	29,-/39,-
Garrison	29,-/39,-
Corruption	29,-/39,-
Intensity	29,-/39,-
Typhoon	29,-/39,-
Red Storm Rising	29,-/39,-
Hotshot	29,-/39,-
1943	29,-/39,-
Battle Island	29,-/39,-
Netherworld	29,-/39,-
Pool of Radiance	35,-/45,-
Gold, Silver, Bronze	35,-/45,-
Supreme Challenge	35,-/45,-
(Elite Taire, Sentinel, Ace II, Starglider)	
Night Rider	29,-/39,-
Barbarian II/Durg. o. Drax	29,-/39,-
Track Suit Manager	29,-/39,-
Danger Freak	29,-/39,-
Bozuma	29,-/39,-
"19"	29,-/39,-
Nato Assault Course	29,-/39,-
Gary Lin. Super Skills	29,-/39,-

C64-Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,-/39,-
Wasteland	/49,-
Bar's Tale I	/49,-
Bar's Tale II	/49,-
Might & Magic	/49,-
Pool of Radiance	/49,-
Hawkay	29,-/39,-
Games Winteredition	29,-/39,-
Zak McKracken	/59,-
Daley Thompson Oly. Chall	29,-/39,-
Prates	29,-/39,-
Eternal Dagger	/59,-
Summer Olympiad	29,-/39,-

C64

Taunter Chopper	/59,-
Allen Syndrome	29,-/39,-
Apollo 18 Mission	29,-/39,-
Cyberoid	29,-/39,-
Bionic Commando	29,-/39,-
Impossible Mission	29,-/39,-
Jack nach roter Oktober	29,-/39,-
O	29,-/39,-
Vindictor	29,-/39,-
Gubbator Simulator	/39,-
Miniput	35,-/49,-
Alternata Reality I	/49,-
Alternata Reality II	/49,-
Strike Fleet	/39,-
Power at Sea	/39,-
Phil Paguss	35,-/49,-
The Train	35,-/39,-
President is Missing	35,-/45,-
Roadblaster	29,-/39,-
Superstar Icehockey	29,-/39,-
Sealth Fighter	29,-/49,-
Chuck Yeagers AFT	29,-/39,-
Darkado	29,-/39,-
Galaxian	29,-/39,-
Sinbad	/39,-

Strategie C64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	/59,-
Sons of Liberty	/49,-
Lords of Conquest	/79,-
Penzer Strike	/59,-
Question II	29,-/39,-
Bismack	29,-/39,-
Corporation	29,-/39,-
Fagger	/49,-
Pattin vs. Rommel	/49,-

Atari ST

Guardet II/Lesherneck 4-Playersadapter	29,-
Starglider II (sehr gut)	69,-
Elite (super)	69,-
Virus (sehr gut)	69,-
Footballmanager II	69,-
Ultima IV	69,-
Alternata Reality	69,-
Zynapse	69,-
Super Hang On (super)	69,-
Night Rider	69,-
Dungenmaster (super)	69,-
Where Time stood still	69,-
Bar's Tale I	69,-
RAC Rally	69,-
Out Run	69,-
Impossible Mission II	69,-
Sinbad	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Starglider II (sehr gut)	69,-
Overlander (sehr gut)	69,-
Allen Syndrome (sehr gut)	69,-
Corruption	69,-
Ooze	69,-
STOS	69,-
Gold-eggs Domain	69,-
Chrono Quest	69,-
Summer Olympiad	69,-
Legend of the Sword	69,-
Buggy Boy	69,-
Stellar Crusade	69,-
Kaiser	69,-
Universal Military Simulator	69,-
Carrier Command (super)	69,-
Bionic Commando	69,-

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Space Harrier	59,-
Off Shore Warrior	59,-
Slairay	69,-
Kampf um die Krone (1 MB)	69,-
Daley Thompson	69,-
Volcan	49,-
Luxor	49,-
Maldet	49,-
Lancelot	59,-

IBM

Night Rider	59,-
F-15 Falcon	99,-
F-15 Falcon EGA-AT-Version	149,-
Zak McKracken	69,-
Check Yeagers adv. Flight Train.	59,-
Desert Rats	59,-
Summer Olympiad	59,-
L.A. Crackdown	69,-
Stellar Crusade	69,-
California Games	79,-
Ultima V	79,-
Pirates	59,-
Corruption	149,-
Flight II (EGA Version)	59,-
Impossible Mission II	79,-
Seakel World (super)	79,-
Lancelot	59,-

Amiga

4 Player Adapter	29,-
Warrior Command (super)	69,-
Empire Strike Back	69,-
Starglider II (super)	69,-
Daley Thompson	69,-
Port of Calls	69,-
Virus (super)	69,-
Alternata Reality	69,-
Zynapse	69,-
Bar's Tale I	69,-
Manace	59,-
Karakas (sehr gut)	59,-
Down at the Trolls	59,-
Interceptor (sehr gut)	59,-
Volleyball Simulator	49,-
Rieser zum Mittelpunkt d. E	59,-
Slairay	69,-
Fusion	69,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey (sehr gut)	69,-
Off Shore Warrior	69,-
Grafim Man	69,-
Bionic Commando	59,-
Star Coast	59,-
Motorbike Madness	59,-
Allen Syndrome (sehr gut)	59,-
Ultima IV	69,-
Synnel	59,-
Summer Olympiad	59,-
Ooze	69,-
Footballmanager II	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Chamorus Challenge	59,-
Chronos Quest	59,-
Academy	59,-
TerraQuest	59,-
Garfield	59,-
Lancelot	59,-
Empire	59,-
Sarcophagus	59,-

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z. B.	85,-
Punch Out	85,-
Legend of Zelda	85,-
Red Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	85,-
R. C. Pro Am	75,-
Gedius	75,-
Adventure of Link	75,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschte Titel lieferbar sind.

Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463

Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11/203028

089/5022463

sprach mir seine Hilfe, wenn ich ihm die Gebeine des Urknigs Hemsath brächte.

Hemsath hatte sein Grab durch ein gewaltiges steinernes Labyrinth schützen lassen. Ich blieb beharrlich, nutzte die Kraft der Kristallkugeln, Geheimtüren zu finden und entdeckte endlich die Überreste des Hemsath in einer kleinen Kammer. Als ich mich auf den Rückweg machte, stieß ich zu meiner Überraschung in einem geheimen Raum auf die letzte Figur des Azall. Um Mitternacht konnte der König die Knochen in seinen Händen halten. Er gab mir einen kristallinen Gegenstand, der mir helfen soll, in die Festung des Zauberers einzudringen.

Sechste Woche

Durch Zufall geriet ich an einen Krieger des Königs, der den Eingang zu einer Höhle im Eisgebirge bewachte. Diese Grotte barg ein schreckliches Wesen: einen feuerspeisenden Drachen, den Wächter eines großen Schatzes. Nur unter großen Mühen konnte ich ihn betäuben und gelangte so in seinen Hort. Ich fand einen unscheinbaren Stab, doch er vereint den sengenden Atem des Drachen mit dem schnellen Flug eines Pfeils! Eine furchtbare Waffe, die sogar dem Urbösen Angst einjagen kann.

Ich wagte mich nun in diese sengende Wüste. Die magischen Figuren glühten, und nahe einer Oase erhob sich lautlos die Stadt Azel aus dem flimmernden Sand. Immer noch herrschen magische Kräfte in ihr, obwohl sie seit Äonen menschenleer ist. Dort nahm ich eine Rose an mich. Sie überstand die Hitze der Wüste; ich vermute, daß sie es mir ermöglicht, weit größeres Feuer zu überleben.

Siebte Woche:

Endlich kann ich die Ebene des Grauens überqueren, die zur Festung führt. Ein Graben voller Höllenfeuer ergießt sich vor dem Burgtor, und ein blaues Kraftfeld soll die Festung schützen. Doch mich hindert nichts mehr.

Ich finde die Festung verlassen vor, nur ein düsterer Felsen ragt drohend empor. In seiner Mitte schimmert ein Sternfeld. Ein letzter, übler Trick des Bösen? Ich werde das Tor betreten. Mein Tagebuch lasse ich an diesem Ort, ich werde es nicht mehr brauchen. Mein Schicksal entscheidet sich hinter dem Tor. Wehe Dir, Zauberer!"

POKE-EDGE



Jack the Nipper II (C 64)

Zehn Leben sind bei "Jack the Nipper II" auf dem C 64 nicht gerade viel. Doch Michael Meierhofer aus Seekirchen hat einen Trick herausgefunden: Wenn man das Spiel gestartet hat, drückt man ganz kurz die <SPACE>-Taste, und man hat unendlich viele Jacks zu verprassen. Mit einem erneuten Druck auf die <SPACE>-Taste schaltet man den Cheat-Modus wieder aus.

Return to Genesis (ST)

Schwierigkeiten beim Wissenschaftler-Sammeln? Programmierer Steve Bak verrät, wie man "Return to Genesis" austrickst: Einfach während des Spiels folgende zwei Wörter (mit Punkt in der Mitte) eingeben: "WASPASM". Dann kann man mit F5 den Cheat-Modus ein- und wieder ausschalten. Technisch Interessierte können sich mit F10 und F7 (Vorsicht, danach Total-Absturz!) noch einige Programm-Internas ansehen.

Katakis (Amiga)

Oliver Stabel aus Kaiserslautern hat einen Cheat-Modus für die Amiga-Version des Action-Spiels "Katakis" entdeckt. Um unendlich viele Raumschiffe zu erhalten, müßt ihr folgendes tun: Nachdem man die zweite Diskette eingelegt hat, nicht irgendeine Taste, sondern <Y> drücken. Wenn das Titelbild erscheint, die Maus in Joystick-Port 2 ein-

stößeln und die rechte Maustaste solange gedrückt halten, bis der erste Level geladen wurde. Nun könnt ihr wieder den Joystick einstecken und ohne Heftik mit den Aliens aufräumen. Ein Eintrag in die High-Score-Liste ist in dem Schummel-Modus allerdings nicht möglich.

Rolands Rat Race (C 64)

Henning Eilers aus Braunschweig hat sich mit dem Oldie "Rolands Rat Race" auf dem C 64 beschäftigt. Er ist dabei auf den Cheat-Modus gestoßen.

Wenn ihr Euch mit dem Namen "YOUNG.ONES" in die High-Score-Liste einträgt, wird der Name in "CHEET.MODE" umgewandelt. Ihr solltet Euch nicht an der Schreibweise stören, sondern den Joystick zur Hand nehmen, denn ab jetzt gibt's unendlich viel Klebstoff und natürlich unendlich viele Leben.

Gauntlet II (ST)

"Tip des Monats"-Gewinner Andreas Sahlbach aus Braunschweig fand auch einen Trick heraus, wie man sich das Leben bei "Gauntlet II" auf dem Atari ST leicht machen kann.

Man organisiert sich zwei Schlüssel und sucht danach zwei verschlossene Schatzkisten. Man öffnet eine verschlossene Schatzkiste und drückt gleichzeitig die <HELP>-Taste. Nicht verzweifeln, noch passiert nichts. Wenn man die andere Kiste öffnet und gleichzeitig die <IN-

SERT>-Taste gedrückt hält, findet man ein "Ankh". Nimmt man es, bekommt man 10000 Punkte, 50000 Health (!) und Supershots. Danach sollte man das "Red Warrior needs food... badi!" für lange Zeit nicht mehr hören...

Virus (ST)

"Virus" ist auf dem Atari ST nicht nur knifflig zu steuern, sondern auch ziemlich schwierig zu spielen. Andreas Sahlbach aus Braunschweig (echt gut, der Junge) hat ein wenig im Speicher seines Computers gestöbert und stieß auf eine interessante Sache:

Man unterbricht das laufende Spiel mit der Taste <P> und hält sie gedrückt, während man die <ENTER>-Taste im Zahlenblock drückt. Jetzt läßt man beide Tasten wieder los und spielt mit "O" weiter, nun zeigt jetzt eine dritte Anzeige den Debug-Modus der Programmierer an. Mit der <L>-Taste bekommt man jedesmal automatisch ein Leben und eine Missile mehr. Praktisch, nicht?

Mickey Mouse (ST)

Habt ihr bei "Mickey Mouse" auf dem Atari ST die Hexe noch nicht zu Gesicht bekommen? Kein Problem, wenn man den folgenden Trick kennt: Man gibt während des Spiels auf der Tastatur (nicht im Zahlenblock!) folgende Zahlen ein: 61315688

und drückt danach die <IN-SERT>-Taste. Jetzt flackert der Rahmen leicht auf, und man befindet sich im Debug-Modus. Drückt man jetzt die Taste <F3>, so sieht man direkt vor der Hexe. Das funktioniert übrigens in jedem Turm. Diesen netten Trick fand (schon wieder) Andreas Sahlbach aus Braunschweig heraus.

Driller (CPC)

Durch Zufall stieß Daniel Knut bei "Driller" auf seinem CPC auf den Cheat Modus. Wenn man nach Obsidian fährt und den Boden des südlichen Teils mit dem Laser beschießt, bekommt man unendlich viel Schild. Wer sich für eine ausführliche Lösung interessiert, sollte in das HAPPY-COMPUTER-Sonderheft 24 sehen.

Nintendo®

TELESPIELE

FÜR ABENTURER,
SPORTLER UND
SPASSVÖGEL MIT

**SUPERSOUND • SPITZEN-
GRAFIK • IN TURBOTEMPO**

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT NUR 280,- DM
DUNKEL KONG 60,- DM
LEGEND OF ZELDA 85,- DM
RAD RACER (3D) 80,- DM
ADVENTURE OF LINK 85,- DM
ICE HOCKEY 60,- DM
PUNCH OUT 60,- DM
SUPER MARIO 60,- DM
TENNIS 60,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER 60,- DM

COUPON • GRATIS • INFO

NAME
STR.
ORT

INFO ODER BESTELLUNG

R. LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR. 4
3203 ROSENHEIM
TEL.: 08031/13692

GRATIS • PROSPEKT • GRATIS

KaroSoft

Jürgen Vieth

Atari ST

Super Hang On 50,00
Super Star Shootout, d 69,-
Dungeon Master kpl dt 72,50
Kampf um die Krone, kpl deutsch 69,-
JET Flight Sim 99,-
Fight Sim II kpl deutsch 49,-
Scenery Disk: 711/1440 Europa je 64,50
Summer Olympics '88 72,50
OOZE, kpl deutsch 55,-
Down at the Trolls, kpl deutsch 69,-
Obliterator 72,50
Carrier Command, dt 29,90
Down at the Trolls, kpl dt 72,50
Sargolier II, dt 57,-
Fugger, kpl dt 69,-
Brimstone Project, kpl dt 69,-
Captain Blood, kpl dt 29,90
Virtuot Quest, dt 55,-
Eternalist, dt 60,-
Aven-Gendarme, d 57,-
Buggy Boy, dt 59,-
Night Raider, dt 79,-
Test Drive, dt 59,-
Daley Thompson's 59,-
Virus, dt 72,50
Eric 59,-
Whurrg, dt 59,-
Zynaps, dt 59,-
Where times stood still 59,-
Kenny's Approach 59,90
Garfield 29,90
Quadrant, dt 57,90
Eddy Edwards 59,-
Heshor, dt 59,-
Asteroid Reality (City) dt 59,-
Leadboard Birdie, dt 57,-
Kaiser, kpl dt 119,-
Virtuot Olympiad '88, dt 60,00
The Engine strikes back, dt 59,90
Lombard RAC Rallye 69,-
Sartell, dt 59,90
International Soccer 59,90
Hemlock, kpl dt 67,50
29,90 Melrose u. d Meer, kpl dt. 67,-
Indian Mission, kpl dt. 54,90
Pink Panther, dt 54,90

KATALOG KOSTENLOS
UPS-Express Vorkasse 4.-
Nachnahme 3.-

Rufen Sie uns an, Tel.:
02103-42022
oder schreiben Sie uns:
Bismarckstraße 75
4010 Hilden

Der Clevere Kontakt

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

Kassette	Diskette	Kassette	Diskette
Armalyte 28,95	38,95	Leader Board Pw 4 28,95	42,95
Bart's Tale 2 28,95	43,95	Networld 1943 28,95	33,95
Barbarians II 28,95	38,95	Right Raider 32,95	44,95
Capitaine Blood 28,95	42,95	Overlander 28,95	43,95
Cyberworld II 28,95	42,95	Pool of Radiance 28,95	48,95
Daley Th. Olympic Challenge 28,95	42,95	Red Storm Rising 28,95	38,95
Dungeon Master 28,95	42,95	Sargon III 28,95	42,95
Game Over II 42,95	44,95	Summer Olympiad 28,95	42,95
Gold. Silber, Bronze 28,95	38,95	The Games - Winter Edition 28,95	48,95
Hawkeye 28,95	38,95	Ultima V 28,95	68,95
Heroes of the Lance 32,95	44,95	Wishball 28,95	48,95
Lawless 38,95	39,95	Zak McKracken 44,95	

AMIGA

Diskette	Diskette	Diskette
Bart's Tale II 68,95	Motorbike Madness 68,95	DM 64,95
Carrier Command 68,95	Networld 68,95	42,95
Daley Th. Olympic Challenge 68,95	Off Shore Warrior 68,95	56,95
Dungeon Master 68,95	Ports of Call (Devilish) 68,95	68,95
Interceptor 68,95	Stargoose 68,95	68,95
Katalks 68,95	Starglider II 68,95	68,95
Lancelot 68,95	Summer Olympiad 68,95	56,95
Leader Board Battle 68,95	The Three Stooges 68,95	56,95
Leisure Suit Larry 68,95	Virus (Zark) 68,95	56,95
Melissa 68,95	Zynaps 68,95	56,95
Mickey Mouse 68,95		

ATARI ST

Diskette	Diskette	Diskette
Achard II 52,95	Motorbike Madness 52,95	DM 42,95
Capitaine Blood 52,95	Networld 52,95	56,95
Carrier Command 52,95	Off Shore Warrior 52,95	56,95
Cyberworld 52,95	Overlander 52,95	56,95
Daley Th. Olympic Challenge 52,95	Starglider II 52,95	49,95
Dungeon Master 52,95	Summer Olympiad 52,95	39,95
Football Manager II 52,95	Stargoose 52,95	52,95
Gary Unken's Superkills 52,95	Virus (Zark) 52,95	56,95
Lancelot 52,95	Where time stood still 52,95	56,95
Leisure Suit Larry 52,95	Zynaps 52,95	56,95
Mickey Mouse 52,95		

Kostenlos...

erhaltet ihr jetzt unseren großen Weihnachts-Katalog mit vielen interessanten Angeboten für jeder Computer!

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,- DM).

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (02871) 183088

DEE DEE DEE SPEELE

64-Disk:

1943 42.-
4x4 Off Road 50.-
19 Boot Camp 41.-
Barbarians II 36.-
Bards Tale III 50.-
Bionic Commands 32.-
DTs Olymp. Chall. 42.-
Afterburner 45.-
Football Manager II 43.-
American Civ. Wars 67.-
Hawkeye 35.-
Heroes of Lance 42.-
Hotshots Flipper 38.-
Katakis 34.-
B&B Circus Games 45.-
Leaderhd. Collect 42.-
Intensity 41.-
Operation Neptune 46.-
Pools of Radiance 42.-
Red Storm Rising 50.-
Fist n Throilles 42.-
Peter Pan 42.-
Fernandez Must Die 36.-
Superstar Icehockey 39.-
The Last Ninja II 42.-
Ultima V 67.-
Vindicator 41.-
Zak McKracken 42.-

AMIGA:

Bards Tale II 67.-
DTs Olymp. Chall. 57.-
Capone 76.-
Carrier Command 67.-
Dungeon Master 70.-
Inside Outing 64.-
F-18 Interceptor 67.-
Mindfighter 67.-
Fugger 50.-
Hostages 53.-
Off Shore Warrior 64.-
Katakis 50.-
Overlander 55.-
Phantasm 50.-
Ports of Call 70.-
Rocket Ranger 76.-
Sky Chase 57.-
Space Harrier 67.-
Star Glider II 67.-
Stargoose 50.-
Lombard Rallye 76.-
Virus 53.-
Volleyball Simul. 50.-
P. O. W. 76.-
Whirligig 56.-
Zero Gravity 39.-

ATARI ST:

Uninvited 48.-
Action Service 55.-
Black Tigers 59.-
Carrier Command 70.-
Down at Trolls 50.-
DTs Olymp. Chall. 57.-
Dungeon Master 67.-
Chrono Quest 60.-
Hyperdrive 76.-
Motorbike Madness 41.-
Power Struggle 42.-
Night Raider 57.-
Powerdrome 67.-
Soldier of Light 59.-
Super HangOn 57.-
Time Bandits 42.-
Ultima IV 67.-
Vegas Gambler 48.-
Warlocks Quest 53.-
Lancelot 56.-
Zynaps 57.-
Typhoon 46.-
Kampf um Krone 60.-

u. v. a. m.

Personal Comp:

Scruples 70.-
Altern. Reality 50.-
Spitfire Ace 48.-
Boxing II 74.-
Corruption 74.-
Desert Rats 55.-
Espionage 57.-
Flight Sim. III neu 129.-
dazu alle Scenery Disks
Football Manager II 56.-
Game Over II 67.-
Orbiter 84.-
L. A. Crackdown 56.-
Leisure Suit Larry 59.-
Maniac Mansion 70.-
Ooze 73.-
Reise zum Mittelp. 50.-
Sargon III Schach 70.-
Sommer Olympiad 76.-
Stellar Crusade 70.-
Three Stooges 84.-
Ultima V 79.-
Tomahawk 67.-
Wishball 56.-
Up Periscope 53.-

Irrtümer und Änderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügbar. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es natürlich dann auch bei uns.

089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 140209 a
Müllerstraße 44

**FUNTASTIC
ComputerWare**



Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3,5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.

Hallo Freaks

„Halo Freaks“ bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

„
Eure Reda



Die Antwort zu Stealth Fighter

Klaus Kitzinger hatte in POWERPLAY 10/88 Probleme mit der Kamera des Stealth Fighter; er kann sie nicht auslösen. Roland Huber aus Mödling kommt ihm zu Hilfe.

— Man fliegt das Ziel mit der Navigationshilfe an. Dabei braucht man nicht peinlich genau zu sein.

— Die Anflughöhe muß zwischen 20000 und 24000 Fuß liegen. Der Stealth Fighter muß sich waagrecht im "Level Flight" befinden.

— Wenn man das Ziel auf dem Radar, der Landkarte oder aus dem Cockpit sieht, bremst man mit den Flaps oder der Luft-

bremse ab und versucht, möglichst langsam zu fliegen. Dann öffnet man den Bombenschacht, in dem die Kamera montiert ist. Jetzt erscheint im HUD oben links und rechts eine Anzeige.

— Wenn jetzt im Monochrome CRT "Now over Photo Area" erscheint, drückt man den Feuerknopf, bis der ganze Film verschossen ist. Dann verschließt man den Bombenschacht und versucht, heil zur Basis zurückzukommen.

Zak McKracken

Karsten Aplitz aus Wuppertal ist ein Zak McKracken-Fan. Er würde gerne weiter-

spielen, doch er hängt an ein paar Punkten fest. Wer kann ihm helfen?

— Wie zündet man das Feuer an? Der Tanz hat nichts genutzt.

— Hat der Friseurladen eine besondere Bedeutung?

— Wie kommt man in London über den Zaun?

— Was macht man, wenn man das Raumschiff gesehen und im Lotto gewonnen hat?

los, deshalb sollte man nicht trödeln und den Raum betreten.

Außerdem wollte Dagmar wissen, wie man das Raumschiff verläßt. Im Dingi-Raum, steht, wie schwer zu erraten, das Dingi. Dieses muß man zuerst betreten und dann starten. Die Anleitung findet man im Cockpit. Im Weltraum wartet man auf den Meteoriten und verläßt das Dingi mit dem Schleudersitz. Man landet dann auf Mirlands.

Space Quest II

Fabian Pavic im schönen Wien hat ein weniger schönes Problem bei "Space Quest II". Er schrieb uns: "Ich habe die Gegenstände Berries, Puzzle, Whistle, Supporter, Keycard, Spores und Dialect Translator. Außerdem habe ich bereits 38 Punkte erreicht. Jetzt hängt ich aber ganz schön fest: Muß man durch den Sumpf? Und wenn ja, wie? Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen."

Slapfight

Marco Gelhaar aus Berlin kommt bei "Slapfight" auf dem C 64 nicht voran. "Welcher geniale Mensch hat einen POKE für unendlich viele Leben?", schreibt er. Da wir bisher noch keinen erhalten haben, seid Ihr jetzt gefragt. Kann jemand Marco aus der Misere helfen? Oder hat jemand einen Cheat-Modus?

Die Antwort zu Robox

Die "Robox"-Frage von Dagmar Göbel in Ausgabe 10/88 löste eine wahre Antwortflut aus. Wir haben aus den vielen Briefen den von Gregor Wenkelewsky aus Bremen gezogen.

Die erste Frage hieß: Wie kommt man in den Dingi-Raum? Zuerst muß man den Wächter im Security-Raum mit dem Maschinenschlüssel aus dem Turbinenraum niederschlagen. Er ist nur für eine Zeit bewußt-

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat uns in der letzten Folge der Power Tips seine Erfahrungen mit der Simulation "Interceptor" beschrieben. Er hängt allerdings selbst an einer Stelle fest. Es geht um die siebte Mission, in der man den "U-Boot-Carrier" versenken soll. Erfindet zwar sein Ziel, wenn er es aber mit Raketen beschießt, raucht es ein wenig und das war's auch schon wieder.

Hobby-Piloten, ein Kollege braucht Eure Hilfe. Was muß man hier tun?

Fast Break

Der Computergegner ist ziemlich gut, wenn es darum geht, den Ball zu klauen. Aufgepaßt, wenn der Computer den Ball in Ihrer Hälfte erwischt hat, endet das meist mit zwei Punkten für den Computer. Also sollte man es gar nicht so weitkommen lassen. Zum Thema "Tarnen und Täuschen": Man kann auch auf den Korb werfen, wenn man gerade von ihm wegläuft. Die Treffsicherheit einiger Spieler ist bei diesem Manöver erstaunlich hoch.

Im Zwei-Spieler-Modus sollte man es immer darauf anlegen, dem Gegner den Ball

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

ganz früh abzunehmen. Meist sind die beiden anderen Spieler der gegnerischen Mannschaft schon in die andere Hälfte gelaufen, so daß man kurzzeitig fast freie Bahn hat.

bs

Red Storm Rising

— Wenn man die ersten Bruttoregistertonnen versenkt hat, kann man bereits die komplette Mission "Red Storm rising"

spielen. Aber bitte im "Introductory"-Level, alles andere ist viel zu schwer! Erst danach ist man für eine "Normal"-Mission reif.

— Der Bordcomputer ist ziemlich dämlich (höchstens 2 Bit). Die Taktik, genau auf ein Schiff zuzusteuern, um kein Sonarprofil zu bieten, funktioniert bei Pulks nicht mehr.

— Im "Introductory"-Level gibt es einen üblen Trick, die Identifikation zu vereinfachen: Man drückt einfach auf die "Re-

play"-Taste und schon weiß man, mit wem man es zu tun hat.

— Die Torpedos sind zwar langsam, lassen sich aber präzise ins Ziel steuern. Wenn man nicht zu schnell und keine rapiden Kurven fährt, zerreißt die Schnur nicht.

— Packeis bietet einen besonderen guten Schutz — leider auch für feindliche U-Boote.

— Die Sea-Lance ist eine schnelle und sichere Waffe gegen Schiffe und U-Boote. Torpedos brauchen lange, bis sie ihr Ziel erreichen.

— Es lohnt sich, das Handbuch genau durchzuarbeiten. In ihm stehen massenhaft strategische Tips.

Pool of Radiance

Anstandsregel beim ersten Kontakt mit Monstern: Erstmal freundlich sein und sich um ein Gespräch bemühen, vielleicht bekommt man was Feines erzählt. Wenn ihr ein paar maulfaule Orcs getroffen habt, die nicht mehr als "Hmpfmpf" herausbringen und gleich zum Schwert greifen, könnt ihr die Burschen dann immer noch vermöbeln.

Am Anfang gleich in die Trainingshalle spazieren. Wer sein Leben liebt, meldet die Duelle (bringen eh' nur 50 Experience Points). Holt Euch gleich zwei "NPCs" in die Party. Die Jungs wollen zwar einen Anteil an den erbeuteten Schätzen, verstärken die Kampfkraft Eurer Party aber merklich. *hl*

Game Over II

Was verbirgt sich im zweiten Teil? Wer neugierig ist, bekommt von uns den geheimen Access-Code zum Spicken: Zweiten Teil laden und "25472" eintippen — schon kann man im zweiten Teil loslegen. Der Code funktioniert leider nur auf der C 64-Version, andere Versionen haben andere Codes (an denen arbeiten wir noch...). *bs*

Powerplay-Hockey

Anvisieren, Zustoßen... Plumps! Har-Har, ein feiner Cross-Check. Der Gegner geht zu Boden doch — O weh! — der Schiedsrichter hat alles gesehen und greift zur Pfeife. Einen Vorteil hat es, daß nun ein Sünder auf der Strafbank brummt: Man kann jetzt ungehindert foulern, bis das Eis schmilzt. Bei unseren Test-Matches ist es nie vorgekommen, daß von einer Mannschaft mehr als ein Spieler auf der Strafbank saß. *hl*

Sentinel Worlds I: Future Magic

Auch wenn's sehr langwierig ist: Untersuchen Sie die Türme auf Caldorre Stockwerk für Stockwerk. Hier gibt's nicht nur allerlei Läden, sondern auch Warendepots, bei denen man kostenlos zugreifen darf. Kleine Untermission gefällig? Auf Caldorre bei den Koordinaten landen, die für das "Beacon" angegeben werden.

Dann in die Hütte in der Mitte spazieren und freundlich mit dem Häuptling plaudern. Den Gorillas nicht gleich ans Fell gehen, sondern erst mal ein paar Schritte tun. Dann stolpert man förmlich über einen Höhleneingang... *hl*

Rückkehr der Jedi-Ritter (ST)

Hier ein paar Tips aus dem Rebellen-Hauptquartier: — In der ersten Spielphase lassen sich viele Gegner durch folgenden Trick überlisten: Nach vorne rasen, dann sofort bremsen. Meist hat man dann den Gegner vor der schußbereiten Laserkanone. Gute Piloten können Extra-Punkte sammeln, wenn sie durch die ausgehöhlten Baumstämme fliegen (Vorsicht! Sehr schwer!) — In der zweiten Phase sollte man sich möglichst weit rechts halten, dann kann man von den Katapulten der Ewoks nicht erwischt werden. *bs*

Phantasy Star (Sega)

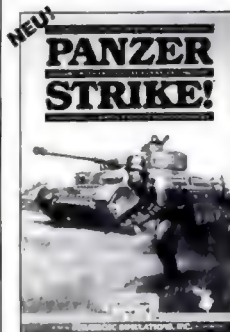
— In dem Dungeon unterhalb der Stadtmauer, die Parolitt und Camineet umschließt, findet man einen Gefährten. — Die Katze "Myau" hält sich auf Molavia auf. — Der Dungeon Key ist im Dungeon in Camineet versteckt. — Immer ein bis zwei Cola und Burger mitnehmen. Einige Leute reden erst, nachdem sie mit Cola bestochen wurden. *mg*

Neuromancer (C 64)

Starthilfe für Hacker: Erstmal in PAX einloggen und ein wenig Geld auf den Kreditchip übertragen. Dann die Spaghetti zahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen. Shin will das Ding unbedingt loswerden; das sollte man ausnutzen. Als nächstes sollte man seine Hotelrechnung bezahlen. Ein echter Hacker kann das ohne einen einzigen Kredit rauszurücken. Einen günstigen Terminal-Anschluß findet man im "Gentleman Looser". Das Mädchen in dieser Bar hat einige wichtige Informationen und Gegenstände. Dann kann man daran gehen, den Rest der Stadt und der Datennetze genauer zu erkunden. *bs*



Ein Rollenspiel der
Sonder-Klasse.
C-64 DM 79,-



Taktische Gefechtssimulation, 3600
Felder großes Spielfeld mit topogra-
fischem Gelände, 250 Waffensyste-
me aus WKII, 1-2 Spieler, Spie-
ldauer: 30 Std., Ostfront, Westfront
und Afrika
Deutsches Handbuch
C64 DM 99,-

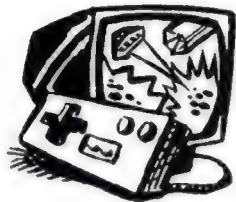


Für 1-3 Spieler 6000 Felder,
Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,- DM
in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/7 69 21



Videospiel-Tips

Afterburner (Sega)

Sicher habt Ihr schon bemerkt, daß der "Continue"-Modus, der in der Anloitung steht, nur bis Level 11 klappt. Wenn man im Titelbild vor dem Start 100mal die Pause-Taste drückt, kann das Spiel auch nach dem elften Level mit dem bekannten "Continue"-Trick fortgesetzt werden. Dieser Kniff kommt von Branko Viole aus Uetze-Katensen.

Choplifter (Sega)

"Choplifter" für das Sega-Videospiel ist eine wahre Fundgrube für Cheat-Modi. So kann man zum Beispiel mit einem kleinen Trick die Levels einzeln anwählen. Im Titelbild müßt Ihr das Joypad nacheinander nach oben, unten, links und rechts bewegen und anschließend Feuerknopf 1 drücken. Diese Prozedur wiederholt Ihr und schon kann man den Level (von 1 bis 6) anwählen.

Jörg Brochmoier aus Coesfeld hat einen weiteren Tip für Choplifter auf Lager. Um im dritten Level den Vulkanausbrüchen zu entgehen, müßt Ihr einfach rückwärts in die Höhle rein- beziehungsweise rausfliegen. So können Euch die Lavatrocken nichts anhaben.

Zu guter Letzt noch ein Tip von Bernd Pohlmeier aus Hannover. Im ersten Level befindet sich hinter der ersten Baracke ein Bunker, aus dem Raketen aufsteigen. Wenn man zehn Raketen abschießt, erscheint plötzlich Superman. Wird er getroffen, laufen alle Geiseln schneller zum Hubschrauber.

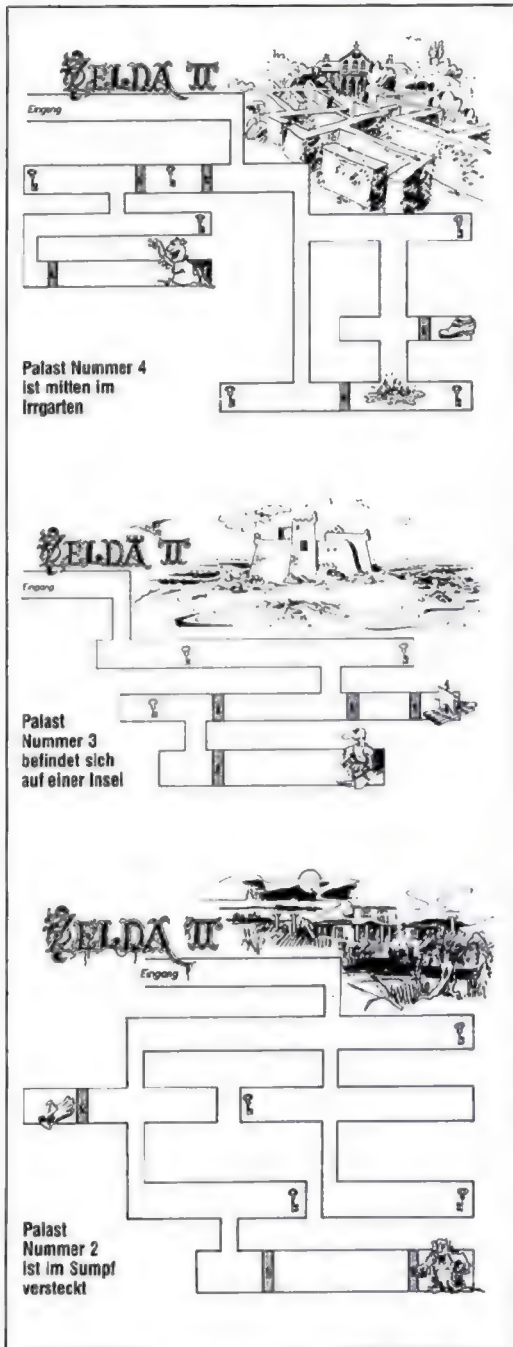
R-Type (PC-Engine)

Drei Credits bei "R-Type I" beziehungsweise fünf Credits bei "R-Type II" sind zwar besser als nichts, aber ein paar Versuche mehr können bestimmt nicht schaden. Wenn das Titelbild mit dem Schriftzug R-Type erscheint, müßt Ihr SELECT gedrückt halten und so schnell und so oft wie möglich Feuerknopf 1 drücken. Langsam aber sicher erhöht sich nun die Zahl der Credits. Man sollte nur rechtzeitig RUN drücken, bevor das Demo anfängt, denn sonst war die Anstrengung umsonst. Dieser Kniff kommt von Roger Zens aus Hünxe.

Kid Icarus (Nintendo)

Nach den Karten zu Welt 1.4 und 2.4, die wir in POWER PLAY 6 beziehungsweise POWER PLAY 10/88 abgedruckt haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 3.4. Gerd Schulze aus Stuttgart hat sie gezeichnet.

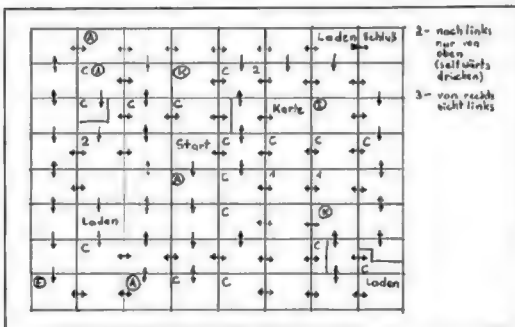
Schließlich verraten wir Euch noch die beiden letzten Paßwörter für "Kid Icarus".
Paßwort für Welt 3.3:
AgW2Cb r36800
uSG04H K10eMa
Paßwort für Welt 3.4:
AgW2qy u30500
uSG05H K10w13



Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten POWER PLAY die Karte zum ersten Palast veröffentlicht haben, folgen diesmal Reißzeich-

nungen der Paläste 2, 3 und 4. Sie stammen von Paul Röhrich aus Berlin. Mehr Zelda-Karten in der nächsten Ausgabe.



Hier seht Ihr die Karte zu Welt 3.4 bei "Kid Icarus"

Super Wonderboy in Monsterland (Sega)

Die folgenden Tips für "Super Wonderboy in Monsterland" beziehen sich in erster Linie auf die Version für das Sega Master System. Die Tricks klappen aber auch beim Arcade-Original. In Klammern ist jeweils der Gegenstand aufgeführt, den man für die beschriebene Handlung erhält. Dirk Stegemann aus Kettenkamp hat uns die Hilfen zugesandt.

Runde 1:

— Vor dem Baum links neben der ersten Hütte hochspringen (Gold)

— Auf die erste Hütte springen und auf der linken Seite dreimal hochspringen (Gold)

— Vor dem letzten Baum hochspringen (Herz)

Runde 2:

— Von der Plattform mit dem Schuhgeschäft nach links runterspringen (Gold)

— Von der Plattform mit dem Schild-Shop nach rechts runterspringen (Gold)

— In der Höhle von der dritten Stufe nach rechts hüpfen und

im Sprung mit dem Schwert schlagen (Gold)

— Wenn die Schrift erscheint, an die Wand klopfen (Schriftrolle)

— Auf die linke Seite springen und auf die linke Seite gehen (Gold)

— Wieder im Freien auf die Wolke neben der Plattform hüpfen und auf der linken Seite in die Luft springen (Gold)

Runde 3:

— Wenn das Fragezeichen erscheint, an die Wand klopfen (Shop mit Rüstungen)

— Auf dem Absatz vor der Tür mit dem Obermütz weit nach rechts springen (Gold)

My Hero (Sega)

Wenn man bei "My Hero" über einen Messerwerfer springt, ohne ihn zu treffen und ihn dann von hinten tritt, winkt ein Extraleben.

Galaga '88 (Spielautomat)

Wer bei "Galaga '88" in den Bonusrunden die fantastische Musik genießen und trotzdem auf Punkte nicht verzichten will, der sollte den Tip von Chri-

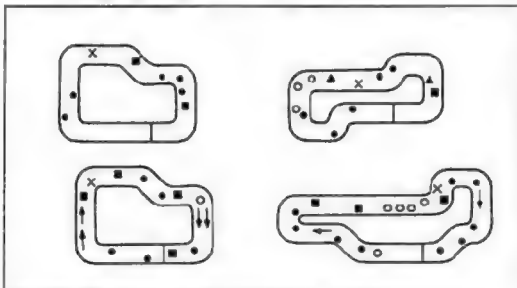
stoph Schwidessen aus Buxtehude ausprobieren. Wenn man sein Raumschiff beim "Galactic Dancing" nicht bewegt und keinen Schuß abgibt, winkt ein "Special Bonus" in Höhe von 10000 bis 25000 Punkten (je nach Level).

R.C. Pro-Am (Nintendo)

Hilfreiche Tips zum rasanten Crash-Rennen "R.C. Pro-Am" kommen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Er hat die ersten vier Strecken kartographiert und alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

In der nächsten Ausgabe von **POWER PLAY** werden wir weitere Strecken von R. C. Pro-Am in dieser Form veröffentlichen.

- Pflanze oder Regenwolke
- Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▲ Öl
- Waffe oder Munition
- ↑ Beschleunigungsfeld
- ‡ Springbarriere
- × Buchstabe



Die ersten vier Strecken von "R. C. Pro-Am"

DIABOLO



Der Versand mit den besten Preisen!

Guten Tag.

Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken jedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Amstrats, Amstrads, Schneiders, PCs...

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o.k.!

Bis bald.

DIABOLO

Postfach 1640/2
7518 Bretten
0 72 52 / 8 66 99

Neu in München!

Munichsoft
der Softwareversand

Top Hits zu Tiefpreisen

CS4	Cass.-Disk
David & Goliath II	49,-
Figuresimulator II	49,-
Scenery Disk Europa	45,-
Scenery Disk Frankreich	45,-
Daily Thompson's Olympic	29,-/45,-
Vincitor	45,-
Gold - Silber - Bronze	29,-/49,-
Barbarian II	29,-/49,-
Ultima V	29,-/45,-
Football Manager II	29,-/45,-
Jet	69,-
Wendland	49,-
Summer Olympiad	49,-
Pool of Excellence	49,-
Red Storm Rising	49,-
Battle Island	49,-
Garrison	39,-
Zak McKracken	49,-

Atari ST

0	Dingoos Misses	69,-
	Jet	69,-
	Super Hang on	59,-
8	Bermuda Project	65,-
	Footballmanager II	54,-
	Virus	55,-
	Kaiser	99,-
	Carrier Command	74,-
9	Scenery Disk Europa	45,-
	Sandog	45,-
	Elio	74,-
	Hostages	69,-
	Star Trek	55,-
	Star Trek II	74,-

Amiga

6	Band's Tale II	65,-
	Jet	69,-
	Carrier Command	79,-
	Down At The Tolls	69,-
3	Quartet Men	59,-
	Kaliska	59,-
	Football manager II	59,-
	Virus	99,-
	Imperator	69,-
7	Dragon Master II	79,-
	2000 Meilen unter dem Meer	99,-
	Daily Thompson Olympic Grill	79,-
	Flam	69,-
4	Scenery Disk Europa	59,-
	Hotstags	69,-
	Sandog II	79,-

Liste gegen 60 Pf. in Briefmarken anfordern.

Wichtige Titel zu Superpreisen per Telefon erfragen. Versand gegen Vorname und 10,- + DM 6,- Porto. Ausland nur Vorname + DM 6,- Porto.

Munich Soft Markus Häsel
Schumacherweg 8
8000 München 93
Telefon 089/637 44 48

Das bietet nur CWM:



Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar!, z. B.

Shinobi	Phantasy Star (Batterie)	Double Dragon
R-Type	Monopoly (Batterie)	Rascal Mission
Shanghai	Super Wonderboy	Aleste

... und natürlich auch alle anderen SEGA-Artikel



Super Mario Bros. 2	95,-	R.C. Pro-Am	75,-	Nintendo LPs/CDs ab	39,-
Ice Hockey	65,-	Adventure of Link	89,-	Legend of Zelda	89,-
NES Advantage Joystick 115,-		Nintendo-Konsole 280,-		Super Mario LCD	49,-

... und natürlich auch alle anderen Nintendo-Artikel

Außerdem:

Neu. Ultimate Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung)
SEGA-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Joysticks für SEGA/Nintendo
NES: LPs/CDs z. B. Renai Vol. 4, SEGA Vol. 1+2, R-Type. Andere auf Anfrage.
SEGA/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung...)

Telefonhotline: 05324/4204

Der SEGA/Nintendo-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212-3387 Vienenburg
Tel.: 05324/4204 - Telex: 953876 must

* solange Vorrat reicht



WOLF BAUER
HEINI LEHNHARDT
BRUNO SCHNEIDER

DAS FÜRCHTBARE
"TENTAKEL"
HAT STARKILLER
ENTFÜHRT! SEIN LIEBES
STEHT AUF DEM SPIEL...



☆☆ ATARI ST ☆☆☆	Flight Simulator II	99,-
Sprachen/Anwendersoftware	Gauntlet II	54,-
Degas Elite	Goldrunner II	56,-
GFA Basic/Comp. V. 2.0	Hollowoon	59,-
GFA Basic Vers. 3.0	Impossible Mission II	54,-
Lattice C-Compiler V. 3.04	Jimmy	72,-
Megamax C-Compiler	Kaiser	119,-
Signum Zwei	Leisure Suit Larry	59,-
	Olde	69,-
Spiele	Psion Schach (deutsch)	56,-
Arkanoid II	Return to Genesis	56,-
Bad Cat	Shadowgate	72,-
Bard's Tale	Star Trek	59,-
Bolo	Starglider II	76,-
Carrier Command	Sundog	49,-
Corruption	Test Drive	79,-
Defender of the Crown	Ultima III	69,-
Die Fugger	Ultima IV	69,-
Dungeon Master	Virus	59,-
Sofort kostenlos Preisliste bei Abteilung PS anfordern! ☐		
Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR		
Kiehl Str. 623, 2000 Hamburg 54, ☎ 040/570 60 07, BTK 040 570 52 75		

Hier könnte Ihre Anzeige stehen:

Ihr Ansprechpartner:

Thomas Müller

Tel. 089/4613-894

**POWER
PLAY**

POSTSPIEL

★★★ **DEADWOOD 1874** ★★★

WILD-WEST-ROLLENSPIEL ALS BRIEFSIMULATION

Versuchen Sie in der Goldgräberstadt des Jahres 1874 zu Reichtum und Ruhm zu kommen! Unzählige Möglichkeiten, Aufgaben und Gefahren erwarten Sie. Alle Mitspieler agieren in einem Spiel und es stehen die bedeutendsten Schußwaffen dieser Zeit zur Verfügung!!!

Ausführliches Informationsmaterial zu unserem NEUESTEN und zu weiteren Briefsimulationsspielen erhalten Sie von:

DECOS GmbH

Egenolffstraße 29
6000 FRANKFURT 1



RODAN - SOFTWARE

aus der Schweiz

Tel. 028/230136

Volken Rolf, Fabrikstrasse 18, CH-3902 Gamsen

C64		IBM		Fred Feuerstein	
Alien Syndrom	Fr. 41.50	20300 Meilen unter dem Meer	Fr. 59.90	Siarray	74.50
Bard's Tale II	54.90	Blueberry	59.90	Siarglider II	75.90
Beyond the Ice Palace	37.50	Summer Olympiad	79.90	Mewilo	64.50
Bionic Commando	37.50	Corruption	74.50	Virus (Zarch)	55.90
Buggy Boy	39.90	Football Manager II	54.50	Sero Graphy	56.20
Chubby Christie	45.90	Impossible Mission II	74.50	The Three Stooges	74.50
Dark Castle	47.50	Indian Mission	57.50	Ultima IV	74.00
Down at the Trolls	44.90	Isrogoud	75.00		
Fugger	41.50	Zack Mac Kracken	64.50		
Grand Prix Simulator	9.90	Vector Ball	47.50		
Salamander	37.50	Ultima IV	74.50		
Impossible Mission II	44.90				
Hawk Eye	42.50				
Katakis	39.90				
Minsky Mouse	45.90				
Pacland	39.90				
Questron II	44.90				
Skate Crazy	44.90				
Sommer Olympiade	45.90				
The Winter Edition	45.50				
Road Blaster	47.50				
		Amiga		Atari ST	
		20300 Meilen unter dem Meer	Fr. 59.90	Overlander	Fr. 56.90
		Bermuda Project	74.50	Alien Syndrom	57.20
		Bobo	54.50	Beyond the Ice Palace	55.50
		Buggy Boy	58.20	Down at the Trolls	54.90
		Chubby Christie	59.90	Virus (Zarch)	59.90
		Down at the Trolls	54.90	Fred Feuerstein	54.90
		Katakis	57.00	Impossible Mission II	74.50
				Siarglider II	79.90
				Karling Grand Prix	29.00
				Kickney Mouse	59.90
				Police Quest	54.00

Der Versand erfolgt per NN zzgl. Fr. 5,- für Porto und Verpackung. Ab Fr. 100,- oder bei Vorauskasse verpackungs- und portofrei.

Ausserdem haben wir **Public-Domain-Software** für den

C 64 für ca. Fr. 5,- pro Diskette

Amiga für ca. Fr. 6,- pro Diskette

Atari ST für ca. Fr. 6,- pro Diskette

Bei Mehrabnahme günstiger! Ruft doch einfach mal an!

LESERBRIEFE

Gemischte Gefühle

Der neue Erscheinungsmodus von **POWER PLAY** (monatlich mit **HAPPY-COMPUTER**) hat für eine Menge Zuschriften gesorgt. Hier sind Auszüge aus einigen von diesen Briefen. *hl*

Ich finde es toll, daß nun **HAPPY-COMPUTER** und **POWER PLAY** zusammen zum Preis von einem erscheinen. Ich bin auch froh, daß das viel genauere 100er-Wertungssystem in **POWER PLAY** einzug gehalten hat.

Marin Jette, Schaaf (Lichtenfels)

Als in **HAPPY-COMPUTER** 9/88 angekündigt wurde, daß der Spieleteil zugunsten von **POWER PLAY** weichen müsse, war ich zunächst enttäuscht. Dann aber trudelte die neueste Ausgabe der **HAPPY** ein und ich muß sagen: Ich bin von der "Bellage" mehr als beeindruckt! Der Informationsgehalt von **POWER PLAY** ist weitaus größer als der des früheren Spielesonderhefts. Besonders gut haben mir die Kurzberichte

über Umsetzungen gefallen, die ja im Spieleteil der **HAPPY** weit weniger ausführlich waren.

Markus Alexander Schuba, Willich

Nach dem Kauf der letzten **HAPPY**-Ausgabe war ich erstaunt darüber, wie man die **POWER PLAY** nur so kürzen konnte. Sie hat an Umfang verloren, somit natürlich auch an Aktualität und auch Informationsgehalt.

Sebastian Feldt, Freiburg

Gerade durch die neue Erscheinungsweise ist **POWER PLAY** aktueller geworden. Sie kommt jetzt monatlich, also doppelt so oft. *hl*

Ich sehnte die erste Ausgabe von **POWER PLAY** mit **HAPPY-COMPUTER** herbei. Doch als ich sie mir gekauft hatte, kam die große Enttäuschung. Was war mit der **POWER PLAY** geschehen? Sie war zu einer 64 Seiten dünnen Zeitschrift mit normalem Papier-Umschlag geworden.

Die Redakteursgesichter auch bei den halbseitigen Tests zu bringen, ist absolute Spitzenklasse. Doch warum wurden nur so wenig Videospiele getestet (vom Fehlen eines Nintendo-Tests will ich gar nicht reden)?

Andreas Reinhold, Mettmann

Der Mangel an Nintendo-Tests in den letzten Ausgaben hat einen einfachen Grund: Es kamen einfach keine neuen Module in Deutschland heraus. Sobald Spielenachschub für Nintendo-Besitzer anrollt, testen wir die Neuheiten natürlich. *hl*

Da fehlt doch was...

Beim zweiten Durchblättern der neuen **POWER PLAY** traf mich der Schlag. Was mußte ich im Vorwort entdecken: Heini ohne Bart! Aargh, das hätte mir fast den Rest gegeben. Übrigens ging es einigen Leuten aus meinem Informatikkurs ebenfalls so; auch sie waren traurig und schockiert über das Fehlen dessen, was einen echten "hl" ausmacht.

Sehr schade finde ich, daß die Trantor-Comics diesmal so kurz ausgefallen sind. Klar, daß man nicht jeden Monat Stoff für eine Mammut-Story hat, aber ließe sich am Umfang von "Starkiller" nichts ändern? Gut, daß es mal einen Starkiller in Farbe gibt. Weiter so: Mit jeder Aus-

gabe ein Schritt nach vorne! Und den Bart wieder wachsen lassen...

Thorsten Franz, Swisttal-Heimerheim

In Zusammenhang mit der Schnurrbart-Debatte möchte ich auf Seite 3 dieser Ausgabe verweisen. Daß Dir Starkiller so gut gefällt, freut uns natürlich. Wir müssen bei der "Geißel der Galaxis" aber ein bißchen mit den Seitenzahlen knausern, da **POWER PLAY** sich in erster Linie um Tests und Tips kümmert. Daß heißt aber nicht, daß die Starkiller-Fortsetzungsgeschichte jetzt immer eine Seite haben wird (wie in dieser Ausgabe). In der nächsten **POWER PLAY** gibt's auf jeden Fall wieder zwei Seiten. *hl*

Gregor verzweifelt gesucht

Was habt Ihr mit Gregor Neumann gemacht? Ist er in den ewigen Gamegründen gelandet? Einar Otalsson, Hamburg

Gregor erfreut sich immer noch bester Gesundheit und ist einem Spielchen in Ehren nie abgeneigt (Ihr solltet ihn mal bei "Microprose Soccer" erleben!). Gregor schreibt momentan nur für **HAPPY-COMPUTER**. Es ist aber nicht auszuschließen, daß er bei Gelegenheit mal wieder das eine oder andere Spiel für **POWER PLAY** testet. *hl*

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKES oder Cheat-Modi zu-

stande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zeitschrift veröffentlichen können. *mg*

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Choplifter

Sega: 2923900 von Alexander Gieraths, Butzbach

Hawkeye

C 64: 606050 von Ingo Jäckel, Berrendorf

Lightforce

CPC: 549350 von Christian Habersetzler, Kissing

Mike Tyson's Punch-Out

NES: Piston Honda II in 1.00.99 von Yoshi Tambo, Hamburg

Mario Bros.

NES: 990380 von Dirk Baumgart, Düsseldorf

Nemesis

CPC: 221700 von Matthias Kronenberger, Seibersbach

Sidewinder

Amiga: 610700 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Super Mario Bros.

NES: 30399000 von Marco Keller, CH-Baden

Wizball

C 64: 897120 von Carsten Ullrich, Bad Lauterberg
Amiga: 854280 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Wonderboy

C 64: 242960 von Sascha Stickan, Dortmund
CPC: 240480 von Christian Habersetzler, Kissing
Automat: 2003310 von Ulrich Gutzmann, Allentau

Xenon

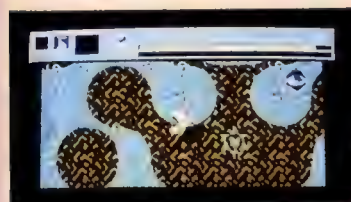
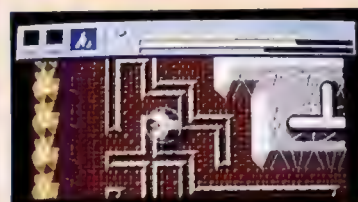
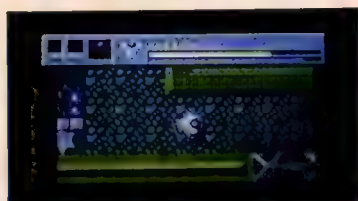
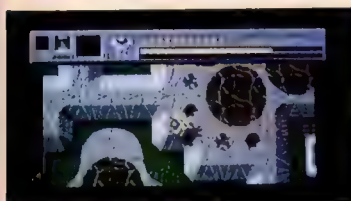
Amiga: 872250 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Yie-Ar Kung Fu

C 64: 2031700 von Holger Brensing, Iserlohn
CPC: 1764040 von Christian Habersetzler, Kissing



13 knallharte actiongeladene Level



**Großer
Electronic
Arts-Wett-
bewerb im
Oktober/
November**

**JETZT für
den Amiga
und in
Kürze auch
für den
Atari ST.**



ELECTRONIC ARTS
Home computer Software

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts-Produkte werden von **RUSHWARE** vertrieben.

Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER**, Schweiz: **THALI AG**, Österreich: **KARASOFT**.

HOW TO ORDER. Visit your local retailer or call South (0753) 46465 for the location of your nearest stockist. Dealers please call (0753) 40906.

ELCTRONIC ARTS



"The Games: Summer Edition" gefällt mir spielerisch besser als die C 64-Versionen von "Summer Olympiad" und "Daley Thompson's Olympic Challenge". Die Steuerung von "Summer Edition" ist bei allen Disziplinen ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür. Es ist nur schade, daß lediglich bei einer von acht Disziplinen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Obwohl einige Disziplinen bereits bei früheren Epyx-Programmen simuliert werden, machen sie hier alle einen frischen Eindruck und können spieltechnisch überzeugen.

Beides zusammen ergibt die Traumnote 10, doch für jeden kleinen Fehler gibt es Punktabzüge.

Auch "Rings" (Turnen an den Ringen) ist ein Fest für Freunde technisch anspruchsvoller Sportdisziplinen. Die Steuerung verlangt eine clevere Mischung aus Geschicklichkeit und kraftvollem Rütteln zum richtigen Zeitpunkt. Damit eine Turnposition auch gewertet wird, muß man sie zwei Sekunden lang aushalten. Dazu rüttelt man den Joystick mittelschnell. Ist man zu langsam, geht's gleich mit der nächsten Position weiter. Rüttelt man zu schnell, fängt der Turner erst zu bibbern an und fällt schließlich auf den Boden. Es gibt elf verschiedene Figuren, die man an den Ringen turnen

kann. Die Bewertung erfolgt in sechs Kriterien.

Nach soviel turntechnischen Feinheiten geht's bei "Hammer Throw" (Hammerwerfen) wesentlich handfester zu. Doch auch hier ist die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Nach einem ersten Feuerknopfdruck beginnt die Spielfigur mit der ersten Schwungphase. Indem man den Joystick so schnell im Kreis bewegt, wie sich der Athlet auf dem Bildschirm dreht, sorgt man für Extratempo. Nach einem weiteren Feuerknopfdruck macht sich der Hammerwerfer wurfbereit. Jetzt kommt der entscheidende Augenblick, denn nach dem dritten Knopfdruck wird geworfen. Landet das Wurfgeschöß in den Zuschauerrängen

ben. Bei den Hürden muß man den Feuerknopf drücken, um zu springen. Je länger man ihn gedrückt hält, desto weiter (und sicherer) werden die Sprünge.

"Pole Vault" (Stabhochsprung) verlangt Geschick und Timing. Sie haben insgesamt drei Versuche und stellen zunächst ein, welche Höhe Sie überspringen wollen. Danach wird tüchtig Anlauf genommen. Indem der Joystick im gleichen Rhythmus nach links und rechts gedrückt wird, wie die Füße des laufenden Athleten den Boden berühren, beschleunigt man. Wenn der Stab die Absprunghöhe berührt, zieht man den Joystick nach oben (je später, desto besser) und nach rechts, sobald der Sportler die maximale Sprung-



Welcome back, Epyx! Nach dem enttäuschenden "The Games: Winter Edition" hatte ich schon die schlimmsten Befürchtungen, aber die acht sommerlichen Disziplinen haben die Jungs ganz sauber hinbekommen. Grafisch ist das Programm bei weitem nicht so gut wie "Summer Games II". Vergleicht man Details, wie beispielsweise das Publikum im Hintergrund, erkennt man, daß die neuen Grafiken von Epyx noch lange nicht so gut sind wie ihre Vorgänger. Allerdings sind die Sportler-Sprites schön groß und teilweise hervorragend animiert.

Die acht Disziplinen und die gesamte Präsentation (Start- und Schluß-Zeremonie, Team-Modus, Schnellador) machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist "Summer Edition" ein klares Muß.



Auf der oberen Bahn rennt beim Hürdenlauf ein Computergegner mit (C 64)

(Autsch!), aber nicht im Spielfeld, ist der Versuch ungültig.

Einfacher steuert sich "Hurdles" (400-Meter-Hürdenlauf). Lassen Sie den Feuerknopf erst los, wenn der Startschuß erfolgt und rütteln Sie dann am Joystick um Ihr Le-

höhe erreicht hat. Beim abschließenden "Archery" (Bogenschießen) dürfen Sie ein ruhiges Händchen beweisen. Mit drei Pfeilen schießt man auf eine Zielscheibe. Wer insgesamt am besten trifft, bekommt Gold. Beim Anvisieren der Ziel-

scheibe sollte man unbedingt die Windfahne beachten. Je nachdem, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst, kann die Flugbahn der Pfeile gehörig beeinflusst werden.

Wir testeten die C 64-Diskettenversion, die bis Ende November in Deutschland erscheinen soll. Auf Kassette wird "The Games: Summer Edition" oft und lange nachladen. In Kürze soll die MS-DOS-Version veröffentlicht werden. Alle weiteren Umsetzungen werden erst Anfang 1989 erscheinen. *hi*



Eleganz und Technik: Turnen am Stufenbarren (C 64)



Wer den Hammer nicht losläßt, bekommt Kopfschmerzen (C 64)

KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /
2 66 36

SCHNEIDER CPC

Kass./Disk	
— / 43,-	AFTER BURNER
43,- / 51,-	ELITE
33,- / 43,-	FOOTBALL MANAGER II
43,- / 49,-	LAST NINJA II
33,- / 43,-	NIGHT RAIDER
33,- / 43,-	R-TYPE
29,- / 49,-	SALAMANDER

AMIGA

79,-	AFTER BURNER
51,-	ARMAGEDDON MAN
59,-	BIONIC COMMANDOS
79,-	CARRIER COMMAND
39,-	CORRUPTION
79,-	DALEY THOMPSON'S...
59,-	DOWN AT THE TROLLS
79,-	ELITE
39,-	F.O.F.T.
59,-	FOOTBALL MANAGER I
39,-	FUSION
59,-	GRAFFITY MAN
79,-	HOSTAGES
59,-	LANZELOTT
59,-	MINI GOLF
59,-	NETHERWORLD
79,-	R-TYPE
59,-	SKY CHASE
59,-	STAR BALL
89,-	STAR RAY
79,-	STARGLIDER II
79,-	SUMMER OLYMPIAD
79,-	TEST DRIVE
39,-	TRIAT
59,-	VIRUS

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

ATARI ST

79,-	AFTER BURNER
61,-	ARMAGEDDON MAN
53,-	BIONIC COMMANDOS
70,-	CARRIER COMMAND
69,-	CORRUPTION
59,-	DALEY THOMPSON'S...
59,-	DOWN AT THE TROLLS
79,-	DUNGEON MASTER
79,-	ELITE
09,-	F.O.F.T.
59,-	FOOTBALL MANAGER II
79,-	HOSTAGES
59,-	LANZELOTT
53,-	LORDS OF CONQUEST
59,-	MINI GOLF
59,-	NETHERWORLD
59,-	NIGHT RAIDER
59,-	R-TYPE
79,-	STARGLIDER II
59,-	STAR RAY
59,-	SUMMER OLYMPIAD
79,-	TEST DRIVE
89,-	TRIAT
69,-	VIRUS

SEGA

79,-	AFTERBURNER
89,-	NEU ALX KID II: THE LOST STARS
69,-	AI FN SYNDROME
59,-	GREAT BASEBALL
89,-	NEU WUNDERBOY II
89,-	NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION

NINTENDO

99,-	NEU ADVENTURE OF LINK
69,-	DONKEY KONG JUNIOR
69,-	NEU ICE-HOCKEY
99,-	LEGEND OF ZELDA
79,-	NEU PRO-AM
69,-	SUPER MARIO

IBM

69,-	CORRUPTION
79,-	DALEY THOMPSON'S...
69,-	ELITE
129,-	FLUCCULATOR 3.0
59,-	FOOTBALL MANAGER II
79,-	HOSTAGES
59,-	LORDS OF CONQUEST
59,-	NIGHT RAIDER
69,-	PRESIDENT IS MISSING
59,-	STAR RAY
79,-	SUMMER OLYMPIAD
89,-	TEST DRIVE
70,-	ULTIMA V

COMMODORE 64/128

Kass./Disk	
33,- / 43,-	AFTER BURNER
33,- / 53,-	AIRLINE
33,- / 49,-	ALIEN SYNDROME
43,- / 49,-	ARMAGEDDON MAN
— / 59,-	BARD'S TALE III
33,- / 39,-	BIONIC COMMANDOS
— / 53,-	BOZUMA
33,- / 43,-	DALEY THOMPSON'S...
33,- / 49,-	DOWN AT THE TROLLS
43,- / —	ELITE
33,- / 43,-	FOOTBALL MANAGER II
29,- / 43,-	FUGGIE
29,- / 33,-	GARRISON
33,- / 49,-	HOSTAGES
— / 49,-	LANZELOTT
43,- / 49,-	LAST NINJA II
— / 43,-	LORDS OF CONQUEST
— / 43,-	MANIAC MANSION
29,- / 43,-	MINI GOLF
33,- / 43,-	NETHERWORLD
33,- / 43,-	NIGHT RAIDER
— / 53,-	POOL OF RADIANCE
— / 43,-	PRESIDENT IS MISSING
33,- / 43,-	R-TYPE
43,- / 53,-	RED STORM RISING
29,- / 43,-	SALAMANDER
— / 49,-	STAR RAY
43,- / 53,-	SOCCER/MICROFOSE
33,- / 43,-	STREETFIGHTER
33,- / 43,-	SUMMER OLYMPIAD

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

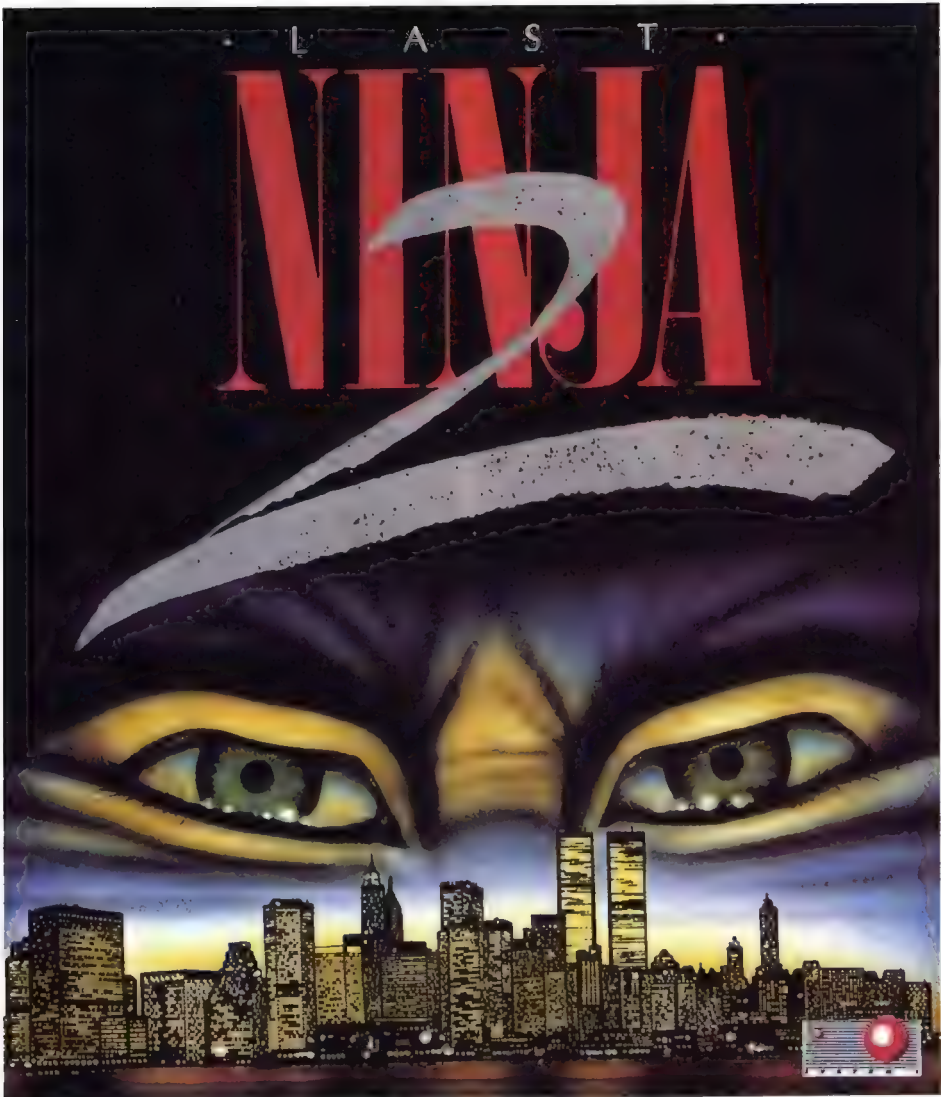
Versand-Kosten:
Inland NN + 5,- DM, unter Fernsch. + 5,- DM.
Ausland nur Express/Telex/Überweisung + DM 18,-
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele:

Name:	Disk	Cass.
Strasse:		
PLZ/Ort:		
Telefon:		
Alter:		
Computersystem:		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Das ist das Letzte!



Jetzt ist es doch noch da.
Nachdem System 3 mit „The Last
Ninja“ von Presse und Spielern
Lob und Anerkennung einheimsten,
setzten sie dem noch die Krone
auf.

Jetzt gibt es „Last Ninja 2“. Die überlieferte
fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung
findet ihre Herausforderung in den Straßen-
schluchten New Yorks.
„Last Ninja 2“ – erhältlich für C 64 und
Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptst.: 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Sie sich langsam auf der Karriereleiter vorwärts arbeiten. Das erreichen Sie zum einen durch intensives Hacken. Durchstöbern Sie Datenetze nach brauchbaren Informationen. Decodieren Sie Paßwörter, die Ihnen erweiterten Zugriff auf Datenbanken geben. Benutzen Sie Mailboxen, um mit anderen Hackern Erfahrungen auszutauschen. Verändern Sie Daten, um Spuren zu verwischen und Verdachtsmomente auf andere Personen zu lenken. Und verwandeln Sie diese Informationen in Geld.

Aber auch in der echten Welt gibt es einiges zu tun: Informationen gibt es nicht nur in Computern, sondern auch beim Dialog mit Personen. Beim Gespräch mit Unbekannten sollte man vorsichtig sein: Ein falsches Wort kann den anderen verdammt feindlich stimmen.

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick oder der Tastatur. Aus einem Menü wählen Sie mit dem Joystick zwischen acht Grundkommandos aus, hinter denen jeweils andere Programme stecken. So können Sie sich in Computer einloggen, mit anderen Personen reden, Gegenstände mit-

nehmen, kaufen oder benutzen, oder in einen anderen Teil der Stadt gehen. Jeder Ort bietet eine eigene Grafik, alle anwesenden Personen sind auf dem Bildschirm zu sehen. Die Tastatur wird benötigt, um Personen auszufragen und um in fremde Computersysteme einzudringen.

Wie in einem Rollenspiel legen Sie es darauf an, Ihrer Spielfigur immer bessere Eigenschaften zu geben. Zum einen müssen Sie sich Geld beschaffen, um leistungsfähigere Harc- und Software zu kaufen. Zum anderen sollten Sie sich "Microsofts" besorgen. So heißen die Programm-Module, die direkt auf Ihr Gehirn wirken und der Spielfigur neue Eigenschaften und Fähigkeiten geben.

Erst wenn Sie wirklich gute (und leider auch teure) Ausrüstung zusammengespielt haben, können Sie in die 3D-Welt des Cyberspace eintreten. Dann erleben Sie beim Hacken keine Text-Bildschirme und Paßwortsysteme mehr, sondern kämpfen in Action-Szenen mit 3D-Grafik gegen die Schutzprogramme anderer Computer. bs



Super!

Auf dieses Spiel haben sicherlich viele Computer-Freaks gewartet. Die Verbindung einer Hacker-Simulation mit Rollenspiel, Adventure- und Action-Elementen ist bisher einmalig und mit keinem anderen Computerspiel vergleichbar.

Auch wenn sich Neuromancer nicht wörtlich an die Romanvorlage hält (sonst wußte man ja auch sofort des Rätsels Lösung), kommt die Atmosphäre des Buchs gut rüber. Das liegt nicht zuletzt an den fantastisch geschriebenen Texten (leider alles in Englisch). Man merkt, daß ein professioneller Schriftsteller seine Hand im Spiel gehabt hat. Auch an eine tüchtige Prise Humor haben die Programmierer gedacht. Lediglich über die grafische Darstellung kann man streiten: Chiba City sieht im Spiel wie eine brave Fußgängerzone aus und nicht wie

der dreckige Großstadt-Dschungel, den Gibson in seinen Büchern beschreibt. Die einzelnen Sprites der Personen sind auch etwas klobig geraten. Ich muß gestehen, daß ich mich trotz intensiven Spiels noch nicht bis zur Cyberspace-tauglichen Ausrüstung vorarbeiten konnte. Deswegen kann ich auch nichts über die Qualität der 3D-Szenen sagen. Die "normale" Hackerei hat mir allerdings außerordentlich Spaß gemacht. Die Atmosphäre großer Computersysteme ist gut getroffen; die Jagd nach Paßwörtern, Programmen und Daten reizte mich dazu, ganze Nächte durchzuspielen.

Mein einziger Kritikpunkt wäre der etwas träge Spielfluß in der "realen" Welt. Wenn man durch Chiba City streift, braucht man dank häufiger Diskettenzugriffe und einem eher behäbigen Gang der Spielfigur recht lange (manchmal eine Minute und länger), bis man am Ziel ankommt. Meine ungeduldige Natur empfindet solche Wartezeiten geradezu als Fels.

Ansonsten bin ich rundum zufrieden mit Neuromancer. Das Spiel ist recht komplex und wird mich mindestens noch ein paar Wochen mit Spannung und auch mit viel Humor in Atem halten.

Magic Computerspiele

Versand - Verkauf

Trierer Straße 110 • 8500 Nürnberg 50 • Tel. 0911/48871

Spiele für alle Systeme preiswert, schnell und topaktuell. Versand auf Rechnung. Zahlung nach Erhalt. Porto DM 2,50 pro Bestellung. Kostenlose Preisliste sofort anfordern. Bitte Computertyp angeben.

Versand und Bestellung 24 h täglich.

Geschäftszeiten	Montag-Freitag	14.00-18.00
Laden:	Samstag	10.00-14.00
	Langer Samstag	10.00-17.00

Softwareversand Melchart

Innsbrucker Straße 32 • 8238 Bad Reichenhall
Tel. 0865164514 9.00-12.00 14.30-18.00 Uhr

Atari ST:			
GFA Basic-Compiler v2	79,00		
GFA Basic-Compiler v2	79,00		
GFA Basic-Compiler v3	179,00		
GFA Assembler	129,00		
CopyStar v3	144,00		
G Copy	88,00		
Alien Syndrom	56,55		
Armageddon Man	64,55		
Indian Mission	55,55		
Kaiser	119,00		
Phantasm	54,55		
Sidewind'r	12,95		
Tanglewood	59,55		
Amiga:			
Adapt	62,55		
Bad Cat	53,55		
Mow'o	63,55		
Sidewind'r	32,55		
Virus (Viruskiller)	39,00		
C 64:			
Bard's Tale III	53,95		
Die Fugger	39,95	27,95	
Empire State back	39,95	32,95	
Giana sisters	44,95	36,95	
Kampgruppe	58,95		
Magne'ron	44,95	29,95	
Saamander	46,95	29,95	
Wasteland	54,95		
Amstrad CPC:			
Bard's Tale	44,95	33,95	
Cyberoid	44,95	29,95	
Get Doctor II	44,95	32,95	
Sho Fox	44,95	29,95	
Street Gang	44,95		
MEW's Copy&Star Copy	29,90		
IBM & compatible:			
Dragonworld	64,95		
Access Word	199,00		
Access Four	199,00		

Reichhaltige Auswahl • Computer, Drucker, Zubehör auf Anfrage
Bei Vorbestellung keine Versandkosten! • Kostenlose Preisliste

The
Genius in
Games

FLASH
POINT

Flashpoint Elektronik +
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefelacker 4
5420 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

Bärenstark

Nintendo-Vorführrückenspiele
inklusive Ice Climber und Original
Super Mario Bros.

*solange Vorrat reicht **259,94**

Preishammer

Nintendo-Konsole
ohne Ice Climber mit Superspiel
Adventure of Link

299,94

Spaßpreis-Paket

Joystick Advantage
Punch Out
Rad Racer

224,94

Jubelpreis-Paket

Legend of Zelda
Tennis
Soccer

184,94

NEU - NEU - NEU

Nintendo-Joystick
Advantage

109,94

NEUHEITEN

Goonis II **98,94**

Ein Super-Adventure-Spiel erster Klasse.

Castlevania **98,94**

Das Spiel der Superlative.

Nintendo-Games

Legend of Zelda	84,94
Adventure of Link	-NEU- 84,94
Punch Out	83,94
Metroid	83,94
Kid Icarus	83,94
Rad Racer	79,94
Gumshoe	73,94
R.C. Pro Am	-NEU- 63,94
Ice Climber	64,94
Balloon Fight	64,94
Soccer	64,94
Excite Bike	64,94
Wild Gunman	64,94
Shi Siao'm	64,94
Donkey Kong Math.	-NEU- 64,94
Ice Hockey	-NEU- 59,94
Super Mario	59,94
Nintendo LCD-Taschenspiele vorrätig Preise anfordern!	

SEGA

Master System	289,94
Alex Kidd	73,94
Wonderboy I	73,94
Alter Burner	92,94
Zillion I	73,94

Heute lieferbar! Lieferung: soz. möglich! Versand per Rechnung zuzüglich 8,- DM

Elite

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
ca. 70 Mark (Diskette) ★ Firebird

[illegible]

Elite ist eine Weltraumflug-, Handels- und Kampf-Simulation. Sie starten mit einem kleinen, mäßig ausgerü-

steten Raumschiff eine Karriere als Sternenhändler, der zwischen über 2000 Planeten pendelt und mit allen mögli-



Viel Gegenverkehr beim Anflug auf eine Raumstation (ST)

Trivial Pursuit II

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

[illegible]

Wie hieß die erste Sololo-P von Paul Young? Wer gewann 1988 das Damen-Finale in Wimbledon? In welche Himmelsrichtung blickt die Sphinx? Etwa 3000 Fragen dieser Art beschäftigt seit Jahren die Anhänger des Brettspiels "Trivial Pursuit". In Wissensgebieten wie "Sport", "Naturwissenschaften" oder "Geschichte" wird Allgemeinwissen abgefragt. Bereits vor zwei Jahren erschien eine sehr gute Computerumsetzung von Trivial Pursuit, die heute noch als bestes Quizspiel für Heimcomputer gilt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft kommt jetzt der Nachfolger heraus. Er heißt "Trivial Pursuit — A new Beginning" und bietet neben neuen Fragen auch ein leicht geändertes Spielprinzip.

Eine dazu passende Story darf auch nicht fehlen: irgendwann, in ferner Zukunft, ist die Erde ein sterbender Planet. Alle wollen deshalb zum Planeten "Genus 2" auswandern. Eine Landerlaubnis gibt's aber erst, wenn man sechs Gegenstände aus anderen Welten durch das Beantworten von kniffligen Fragen erbeutet. Auf Genus 2 geht die Raterei dann weiter, bis der schlaueste Spieler schließlich als Sieger feststeht. Man soll sich durch Weltraumstory und neue Grafik aber nicht täuschen lassen: Auch bei Trivial Pursuit II dreht sich alles um das Beantworten der Quizfragen. Erfreulicherweise gibt es eine sehr gute deutsche Version des Programms, bei der alle Texte übersetzt wurden. **ht**



Elite war schon immer der Klassiker der Software-Branche, ein Programm, von dem man immer nur in Ehrfurcht sprach. Bis heute ist es eines der komplexesten 8-Bit-Spiele — über 2000 verschiedene Planeten sprechen für sich.

Die ST- und Amiga-Umsetzungen sind spielerisch vom Original fast identisch nachempfunden. Die Programmierer haben lediglich ein paar neue Spezial-Missionen hinzugefügt. Technisch hat sich aber vieles verbessert: Bunte, ausgefüllte und dennoch flotte 3D-Gratik macht den Flug durch die Galaxis um Klassen schöner als auf dem C 64. Außerdem haben die Programmierer den 16-Bit-Versionen eine flotte Benutzerführung verpaßt, die mit gut gezeichneten Bildern und einprägsamen Menüs den Griff zum Handbuch fast überflüssig macht. Das 60 Seiten starke, toll geschriebene Handbuch ist übrigens in Deutsch. Wer sich Weihnachten nur ein einziges Spiel für ST oder Amiga kaufen will, sollte zuerst einmal an "Elite" denken — dieses Programm wird Sie auch noch an Ostern in Atem halten.

chen Waren handelt. Geschicktes Taktieren führt zu Reichtum; Reichtum führt zu besserer Ausrüstung. Und die macht es Ihnen leichter, sich gegen den Abschaum des Universums zu wehren.

Ständig wollen Ihnen Weltraumpiraten ans Leder. Wer in den Raumschiffen siegt, behält nicht nur sein Leben, sondern erhält auch Kopfgeldprämien. Es könnte sich unter Umständen aber auch lohnen, selber zum Piraten zu werden und hilflose Händler zu überfallen. Und dann sind da noch

die Thargoniden, schleimige Aliens aus einer anderen Galaxis, die sich bei uns einnisten wollen.

Wer lange genug überlebt und sich als guter Händler und Kämpfer erweist, wird nach und nach auf eine Handvoll von Spezialmissionen stoßen, die dem Piloten das Letzte abverlangen werden.

Endziel des Spiels ist es, durch Ansammeln von Geld und Punkten zum "Elite"-Piloten zu werden — eine Aufgabe, an der Sie garantiert mehrere Monate sitzen werden. **bs**



Auch wenn der Spielmodus etwas geändert, die Grafik verbessert und eine richtige Hintergrundstory dazufunden wurde: Trivial Pursuit bleibt Trivial Pursuit. Fans dieses Quizspieles werden vom Nachfolger sehr angehen sein, denn die zirka 4000 neuen Fragen sorgen für nächtelanges Grübeln. Domark hat sehr auf Altbewährtes gesetzt und große spielerische Experimente gescheut.

Wer solche Frage-und-Antworten-Spiele mag und ein paar Freunde zusammenkommen kann, wird den Kauf des Programms nicht bereuen. Man kann es zwar auch alleine spielen, doch dann geht meiner Meinung nach viel vom Spitzwitz verloren. Zum Glück ist Trivial Pursuit eines der Programme, mit denen sich die ganze Familie vor den Bildschirm locken läßt. Und bis die letzte Frage beantwortet ist, ist bestimmt ein neuer "Question Pack" mit Trivial-Nachtsucht erschienen.



Die alten Griechen wurden nicht vergessen (Amiga)

SOFTWARE
KÖLN

Ich, Elke Heidmüller

	AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST		
Allen Systems II	54.90	54.90	Thyges Thomsen d.	69.90	69.90	Öhn d.	69.90	69.90
Andromeda II/III	54.90		Thorsen II	69.90	69.90	Dehn II	29.90	29.90
Apple IIe	54.90	54.90	Thorsen II	69.90	69.90	Dehn II	29.90	29.90
Bomb Jack II	64.90	69.90	Street Sport Baseball 64.90			Suzury d.	50.90	50.90
Canon Command II	69.90	69.90	Star 1 sch			Superstar Iceockey d.	79.90	79.90
Canon Wonder II	69.90	69.90	Stark II	69.90	69.90	Suzury d.	50.90	50.90
California Games II	64.90	64.90	Stellar Cruise	69.90		Stark II	69.90	69.90
Drum at the Traffic d.	48.90	48.90	Intega I	n.h.		Suzury II	59.90	59.90
Decision Master II	69.90	69.90				Thomsen II	69.90	69.90
Edna II	a.h.	69.90				The Empire Strik II	54.90	54.90
Felicit Manager II	39.90	39.90				Thomsen II	69.90	69.90
Finger II	53.90	53.90				Universal Military d.	69.90	69.90
Interception II	49.90					Suzury I and II	a.h.	64.90
Ischid II	49.90					Virt	54.90	54.90
Julius d.	49.90					Yoko d.	69.90	69.90
Kamp start d. e. Kruco II	64.90					Wider Erddruck	a.h.	a.h.
Kill-Plunder	64.90							
Landlord	69.90	69.90						

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 8301 10, Heldenrichstr. 10, 5 Köln 80. Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493

◀◀ SSS ▶▶▶ Siggis Software Shop ▶▶▶ SSS ▶▶▶

★ Knüllerpreise ★ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ★ Knüllerpreise ★

[illegible]

**VIELE NEUHEITEN ERSCHEINEN! AB SOFORT AUCH
RADIKALE PREISENKÜNGEN! SPIELE FÜR C-64/128
GLEICH KOSTENLOSE PREISANFORDERN!**

GLEICH KOSTENGÜNSTIGE PREISE: ANFORDERN		GmbH
XT-RECHNER AB 998 DM	AT RECHNER AB 1698 DM	

TITLE	PMGA	ST	IBM	TITLE	PMGA	ST	IBM
ALLEN PRODUCTIONS.....	43	45		RAMPOFROPE.....	50	45	51
AMERICAN TELEVISION.....	43	45	54	RAYMOND.....	50	50	
AMERICAN PEOPLE.....	43	45		RECHER MOORE.....	50	50	
ATOMIC COMMERCIAL.....	43	45	59	ROD WILLIE SAMPSON.....	50	45	51
ATOMIC TELEVISION.....	43	45		ROTHWELL.....	50	50	
BALANCE BUREAU.....	47	45		STANLEY.....	45	50	
CABLES COMMERCIAL.....	55	55		STANLEY.....	45	55	55
CABLES TELEVISION.....	55	55		STEIN RITZEL, D. BODE	55	55	55
CONSTRUCTION.....	55	55		STANLEY IN (11/80).....	67	67	
DANCE THEATRE.....	55	57	65	STEWART TIGHER.....	55	55	
DESIDIOS OF THE CROWN.....	45	47		STEWART LIND.....	55	55	55
DISNEY.....	55	45	57	TAUBER STAN CHERNOCH.....	55	55	54
FLA IN INTERSECTION.....	55	55		THE EMPIRE STRIKE BACK.....	55	45	55
FIRE AND FOREST.....	55	55	59	UNIVERSITY MILITARY SCHOOL.....	55	55	55
FLORIDA.....	45	45		WORLD TOUR GOLF.....	50	50	55
GRAFFITI MAN.....	45			YOUNG BRADITT.....	62	52	
HAIR.....	45	45					

Versand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse; EC: + DM 3,00
 alle Angebote freibleibend Nur Originalware, keine Grassimporte
 Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

U2101-41034
 24h Bestellannahme

Daten-Service Tanbrock GmbH 4040 Neuss I
An der Obererft 63 Preisliste kostenlos
Hardware-Liste dto

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1- 8
Auge	1- 25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
Tornados	1- 30	Panorama	1-64	Chiron	1-57
ACS	1u- 59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr.

Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten kopiert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5,- DM pro Disk!

C.S.S.

Consulting-System-Software

Auf der Warte 46, 6367 Karben 1, Telefon 06030/57 76

Kundendienst ist für uns
kein leeres Schlagwort.

**POWER
PLAY**

Wir
beraten Sie
kostenlos
bei der
Gestaltung
und
Formulierung
Ihrer Anzeige.

Red Storm Rising

Die neue Simulation von Microprose: Einsam, allein und atomgetrieben läuft ein U-Boot aus, um die bösen, bösen Feinde zu den Fischen zu schicken.

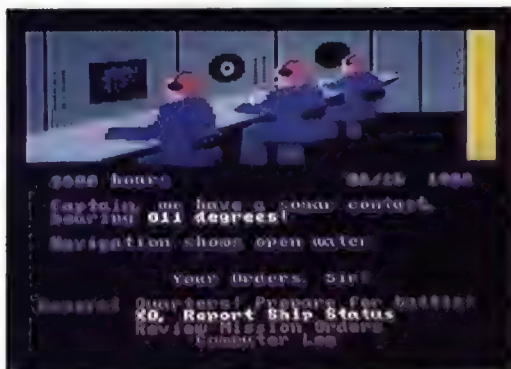
C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik	66	
Sound	48	
Power-Wertung	82	

Das Spiel "Red Storm Rising" entstand nach dem gleichnamigen Roman des Bestsellerautoren Tom Clancy. Die Handlung dieses Wälzers läßt sich schnell erzählen: Terroristen stecken Ölfelder in Brand, die für die Sowjetunion mächtig wichtig sind. Die Sowjets sehen ihr Imperium schon ohne Strom, geraten in Panik und sacken aus taktischen Gründen Westdeutschland ein, worauf ein über konventioneller Krieg entbrennt. Die NATO-Streitkräfte versuchen verzweifelt,

Tech als in einem CD-Spieler. Ein hochsensibler Sonar, ferngelenkte Torpedos, blinkende LEDs und natürlich ein Bordcomputer lassen das Herz jedes Techno-Freaks schneller schlagen.

Bevor Sie aber abtauchen, suchen Sie sich eines von vier Jahren aus, in dem die Mission stattfinden soll. Danach wählt man das passende U-Boot und klappert das Arsenal nach der entsprechenden Bewaffnung ab. Zu guter Letzt können Sie noch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade (einfach



Die Crew gehorcht im Nu: Befehle gibst Du! (C 64)

sich Ihrer Haut zu erwehren und rufen die Amerikaner zu Hilfe. Ein paar Kapitel aus diesem schaurigen Buch, nämlich die Schilderung einer amerikanischen U-Boot-Mission, haben die Softwarespezialisten von Microprose zu einer Simulation verarbeitet.

Sie sind, wie unschwer zu erraten, der Kapitän des U-Boots. Doch U-Boote sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren; früher gab's harte Männer, Pin-Up-Girls in den Spanden, ratternden Dieselantrieb und kaputte Torpedos. Heute steckt in diesen Booten mehr High-

tech als in einem CD-Spieler. Ein hochsensibler Sonar, ferngelenkte Torpedos, blinkende LEDs und natürlich ein Bordcomputer lassen das Herz jedes Techno-Freaks schneller schlagen. Bevor Sie aber abtauchen, suchen Sie sich eines von vier Jahren aus, in dem die Mission stattfinden soll. Danach wählt man das passende U-Boot und klappert das Arsenal nach der entsprechenden Bewaffnung ab. Zu guter Letzt können Sie noch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade (einfach

Wenn Sie sich hier richtig sicher fühlen, können Sie mit dem eigentlichen Spiel begin-

nen. Zuerst erscheint, wie bei der Tagesschau, die aktuelle Lage auf dem Bildschirm. Hier erfährt man, wer welche Gebiete besetzt, wie es um die Truppen steht und was die offiziellen Stellen wieder dementieren müssen. Dann bekommen Sie vom Hauptquartier eine Mission zugeteilt.

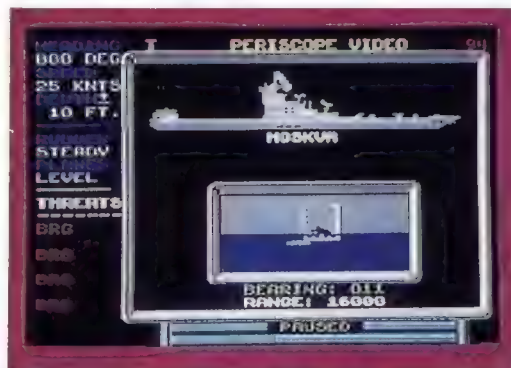
Nachdem Sie sich im Hafen ausgerüstet haben, steuern Sie das Boot auf einer Landkarte ins Zielgebiet. Sobald man Sonarkontakt mit dem Feind hat, kann man die Torpedorohre anheizen. Dann steuert man leise auf sein Ziel zu, feuert seine Torpedos, Sea-Lances, Harpoons, Tomahawks oder Stinger Missiles und versucht, so schnell wie möglich zu entkommen. Wird man entdeckt, ist man schnell

damit beschäftigt, feindlichen Torpedos auszuweichen. Doch die sind mit einer Zielauswahl ausgerüstet und lassen sich nicht so schnell abschütteln.

Eine Mission dauert durchschnittlich 20 Minuten. Wenn Sie erfolgreich sind, ist der Krieg schnell beendet, wenn Sie herumtrödeln, dauert's entsprechend länger.

Fast alle Kommandos werden über die Tastatur eingegeben, nur das Abfeuern der Torpedos geschieht per Joystick. Erfreulich ist, daß man neben der obligatorischen High-Score-Liste auch Spielstände speichern kann. In der steilen roten Packung liegt neben der Diskette ein 120 Seiten starkes Handbuch sowie eine unverzichtbare Tastaturschablone.

al



Unter dem ewigen Eis brennt der Reaktor so heiß (C 64)



Gut!

Trotzdem wird das Spiel nie verwirrend.

Außerdem sind die Gogner vor-damit schau — wenn es einen Preis für intelligente Computer-gegner gäbe, bekäme ihn Micro-prose

Dazu kommen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die sehr fein abgestimmt sind. Wird dem Spieler der eine Gegner zu leicht, ist der nächsthöhere Grad nicht gleich unspielbar schwer. Wenn man sich auch noch an die Pünktchengrafik gewöhnt hat, merkt man, wieviel Arbeit in dem Programm steckt.

Wer eine schnelle U-Boot-Balerei mit taktischem Einschlag wie beim Vorgänger erwartet, wird aber enttäuscht auf Tauchstation gehen. Man kann beispielsweise nicht mehr auftauchen und die hübsche Bordkanone benutzen. Man taucht in dieser Simulation nicht einmal mehr auf. Dafür bekommt man viele Torpedos, knackige Gegner und ein grund-solides Spiel, das Hobbystrategen und U-Boot-Fans mächtig erfreuen wird.

Tetra Quest (Amiga)

Bei dem abstrakten Puzzlespiel "Tetra Quest" geht es darum, Münzen in der richtigen Reihenfolge einzusammeln. Jeder der 96 Level hat vier Bildschirme, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird. In jedem Bildschirm liegt eine Münze. Der Weg zu den Münzen ist nicht einfach, denn oft müssen Sie Teleporter benutzen und Schalter betätigen, ohne sich dabei von den herumstreuenden Aliens berühren zu lassen. Für Notsituationen können Sie Ihre Spielfigur auch in einen Vogel verwandeln, der kurzzeitig alle Hindernisse überfliegen kann.

Grafisch reißt Tetra Quest keine Bäume aus; selbst auf einem C64 wäre diese Grafik viel zu langweilig. Hinzu kommt eine unpräzise Steuerung, die das Programm fast unspielbar macht. Ständig schießt man über das Ziel hinaus und rast in Aliens hinein, denen man eigentlich ausweichen wollte.

bs

POWER-Wertung: 43
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Robbeary (Amiga)

Hübsche Grafik, lasches Spielprinzip — das ist die Kurzbeschreibung von "Robbeary". 24 Levels lang müssen Sie Obst auf sammeln, Leitern hochklettern, über Abgründe hüpfen und sich von Ihren Feinden nicht erwischen lassen. Dieses Kletter-spiel macht zwar zu Beginn etwas Spaß, ermüdet aber nach kurzer Zeit gewaltig. Die einzige Abwechslung, die geboten wird, sind andere Früchte zum Auf sammeln und schnellere Gegner. Die wenigen Extras (z. B. Warp in den nächsten Level oder höhere Geschwindigkeit) sind nicht besonders einfallsreich.

mg

POWER-Wertung: 23
Amiga
59 Mark (Diskette) ★ Anco

Cybernoid (Amiga/ST)

Die Welle der 16-Bit-Umsetzungen von Hewson reißt nicht ab. Nun ist auch "Cybernoid" für ST und Amiga erschienen. Grafisch gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen. Auf dem Amiga hat Cybernoid viel schönere Sound-Effekte zu bieten als die ST-Version.

Spielerisch ist alles beim alten geblieben: Piraten haben dem Spieler allen Reichtum geklaut. Der Bestohlene fliegt mit dem Raumschiff Cybernoid in die Piratenhöhle und räumt dort mächtig auf. Fünf verschiedene Extras stehen zur Verfügung, mit den Funktionstasten schaltet man zwischen ihnen um. Weitere Extras assen sich auf sammeln. Gegenüber den 8-Bit-Versionen wurde der Schwierigkeitsgrad von Cybernoid etwas entschärft. Für sehr gute Spieler wird das Programm de-

GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern



halb etwas zu leicht sein. Grafisch zeigt Cybernoid bunte und schnelle Sprites. Der ST kommt bei zu vielen Objekten aus der Puste und wird etwas langsamer.

bs



POWER-Wertung (Amiga): 78
POWER-Wertung (ST): 76
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Starray (ST)

Auf den ersten Blick erkennt man kaum Unterschiede zwischen dem Amiga-Vorbild und der ST-Version von "Starray". Es ist schier unglaublich, was Steve Bak ("Return to Genesis") aus dem ST alles herausgeholt hat. Das Scrolling ist zwar nicht ganz so rasant und fließend wie auf dem Amiga, aber für ST-Verhältnisse erstklassig.

Starray auf dem ST läßt aber spielerisch einiges zu wünschen übrig. Wenn man zum Beispiel sein Raumschiff wenden will, dauert es einen Moment, bis der Compu-

ter den Joystick-Befehl ausführt. Durch die gebremste Geschwindigkeit geht ebenfalls einiges an Spielwitz verloren. Starray gehört zu den Spielen, die speziell für den Amiga entwickelt wurden. Man sollte nicht krampfhaft versuchen, so ein Spiel auf den ST umzusetzen. Wer unbedingt einen horizontal scrollenden "Defender"-Verschnitt für seinen Atari haben will, kann sich das Programm kaufen. Es gibt aber weit bessere Ballerspiele für den ST.

mg

IK + (ST)

Die ST-Umsetzung des Karatespiel-Klassikers "IK +" ist mit dem C64-Vorbild so gut wie identisch. Die Grafik wurde ein wenig verfeinert, doch der Spielablauf ist der gleiche geblieben. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig plus ein Computerkämpfer versammeln sich gegenseitig mit einem guten Dutzend verschiedener Hiebe und Tritte. Spieltechnisch kann "IK +" überzeugen. Da es auf dem Atari ST nur wenige gute Kampfspiele gibt, sollte diese Umsetzung ein Renner werden.

hl



POWER-Wertung: 77
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ System 3

Hostages (ST)

"Hostages" ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Die Action steht dabei klar im Vordergrund. Sie kontrollieren eine sechsköpfige Elitetruppe, die fünf Geiseln aus einer Botschaft befreien soll. Das Spiel besteht aus vier unterschiedlichen Szenen, die sich sowohl in der Grafik als auch im Spielprinzip unterscheiden. Zu Beginn muß man sich geschickt an den Suchscheinwerfern vorbeimogeln, um ungesehen in die Botschaft zu gelangen. Danach wird im Gebäude nach den Geiseln gesucht und mit den Kidnappern gekämpft. Die Grafiken sind zum Großteil sehr gut gezeichnet. Musik und Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade werden Anfänger nicht verschreckt und Profis noch gefordert. Alles in allem ein ansprechendes Programm, das durch ein ungewöhnliches Spielprinzip angenehm überrascht.

mg



POWER-Wertung: 70
Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Battle Island (C 64)

Was nützt mir ein über 350 Bildschirmen großes Spielfeld, wenn das Spielprinzip nichts taugt? "Battle Island" ist eines der



POWER-Wertung: 38
C 64
29 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Novagen

typischen "Lauf-durch-die-Gegend-und-baller-alles-ab"-Spiele. Mit einem Krümel-sprite, das sich auf einer einsamen Insel mit Hunderten von feindlichen Soldaten anlegt, müssen Sie Ihre Kameraden suchen. Dank einer Karte der Insel, die dem Spiel beiliegt, und einem Scanner am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Position jederzeit genau bestimmen. Ruck-freies Scrolling und wenig aufregende Extrawaffen steigern die Spielmotivation nur minimal. Dieses langweilige Programm würde ich selbst als Billigspiel nicht kaufen, und schon gar nicht für knapp dreißig Mark.

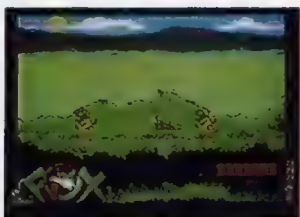
mg

Foxx fights back (C 64)

Das schärfste an diesem Spiel ist die Hintergrundstory: Ein müder Fuchs wird von seiner Gattin aus dem Bau geschmissen, um Futter zu organisieren. Doch in Wald und Flur wird er mit allerlei Feinden konfrontiert. Allen voran Jagdhunde, die sonst auf den berühmten Fuchsjagden durchs Unternolz schnüffeln. Doch diesmal schlägt unser Fuchs zurück: Mit einem MG kann er sich ordentlich an den Hunden rächen.

"Foxx fights back" ist ein witziges Action-Spiel, das sich selbst überhaupt nicht ernst nimmt. Neben der schwarzhumorigen Spielidee und netter Grafik hat das Programm nicht sehr viel zu bieten. Es ist eine spielbare Ballerei, die aber relativ rasch langweilig wird.

hi



POWER-Wertung: 46
C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 Mark (Diskette) ★ Image Works

Fernandez must die (C 64)

Spiellideen am Rande der Geschmacklosigkeit: Bei "Fernandez must die" zieht man als Söldner durch einen mittelamerikanischen Staat, um den örtlichen Diktator umzubringen. Der Spieler steuert den Söldner entweder zu Fuß oder im Jeep und kämpft gegen Soldaten, Panzer und Flugzeuge. Das riesige Spielfeld scrollt sauber von oben nach unten, viele bunte Sprites sind zu sehen. Spielerisch ist das Ganze

POWER-Wertung: 40
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 59 Mark (Diskette)
Image Works

TELEX

AMIGA aktuell

Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

TELEX

Spieler Software	Spieler Software	Spieler Software	Public Domain Service
Bermuda Projekt 67,95	Fugger 51,00	Starboy 50,95	KOPIERSERVICE
Craps Academy 67,95	Scream ng Wings 22,50	Tangle Wood 50,95	Über 1400 PD-Disketten
20000 Meilen 50,95	Obliterator 56,00	Mortville Manor 67,50	lieferbar. Stand 1.8.88.
Interceptor 67,95	GEE BEE AIR Rallye 44,50	Chubby Cristle 57,00	Fish 1-150 ★ Amuse 1-3
Icehockey Super 67,95	Bermuda Projekt 67,95	Thundercats 68,95	Amicus 1-20 ★ Platz 1-60
Arkanoïd 50,95	Grand Slam Tennis 67,95	FUGGER 51,00	Chiron 1-79 ★ Flug 1-61
Zoom 50,95	Pink Panther 44,95	Quadratiën 53,95	Panorama 1-84 ★
Volleyball Sim. 50,95	Fred Feuerstein 44,95	Analen der Röm 67,95	TBAG 1-19 ★ Auge 1-17
Reise Mittelp. 50,95	Black Lamp 50,95	Bionic Commando 67,95	Kick1.2 1-30 ★ Safe 1-21
Corruption 67,50	Tracer 67,95	Sacrophaser 44,95	Kickstart 1-80 ★ ACS 1-87
Shelox 50,95	Indian Mission 50,95	INTERCEPTOR 67,95	Talpin 1-70 ★ Tornado 1-30
Sub Battle Sim. 67,50	Bards Tale II 67,50	CARRIER COMMAND 67,95	RW 1-15 ★ Ruhr 1-15
Pandora 57,00	Leathernack 67,95	ATRON 5000 33,95	RPD 1-123 ★ RWS 1-76 ★ RMS
Alien Syndrom 51,00	Zero Gravity 50,95	Craps Academy 67,95	CasaMiAmiga ★ und andere
Starray 67,95	Phantasma 50,95	Future Tank 41,65	
Return Genesis 59,90	Fire & Forget 67,95	Bards Tale II 67,95	
Beyond Ice Palace 67,95	Kartagis 50,95	Pandora 55,00	
		CORRUPTION 67,95	

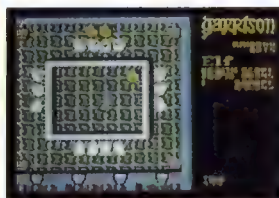
Bei größerer Nachfrage nach einzelnen Spielen kann es unter Umständen zu Lieferverzögerungen kommen.

Preise nur im Versand gültig. Preisliste und Public-Domain-Liste im Ordner DM 6,- in Brief. Versandkosten 500 DM und Versicherung. Versand per UPS innerhalb 2 Tagen in GRD. Versand per Nachnahme oder Vorauszahlung. Achtung: Versand nur mit Vorbestellung.

aber Schnee von vorgestern, ohne neue Ideen oder Extras. Am interessantesten ist noch der Zwei-Spieler-Modus, bei dem in Teamwork vorgegangen wird. Insgesamt ein recht abgestandenes Spiel, das vor zwei Jahren wesentlich besser weggekommen wäre. **bs**

Garrison (C 64)

Inzwischen darf sich das Amiga-Spiel "Garrison" als offizielle Variante von "Gauntlet" (mit Segen von Atari Games) preisen — Grund genug, eine C 64-Version auf den Markt zu bringen. Leider hat die Grafik des Action-Spiels bei der Umsetzung arg gelitten. Die Sprites sehen grau und unförmig aus. Immerhin ist das Scrolling sauber und ein Modus für drei Spieler gleichzeitig vorhanden. Spielerisch sind alle Elemente aus "Gauntlet II" enthalten. Wer sich nichts aus der scheußlichen Grafik macht und Fan des Gauntlet-Genres ist, hat hier 132 Level lang Spielspaß. **bs**



POWER-Wertung: 61
C 64 (Amiga)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
Rainbow Arts

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



Ball-Blasta (C 64)

Der neueste "Breakout/Arkanoid"-Clone kommt von Zeppelin. Das Besondere an "Ball-Blasta" ist, daß man statt herunterfallenden Extras Geld einsammelt und sich damit nach einem geschafften Level Extras kauft. Im Shop werden sieben verschiedene Hilfen angeboten (von drei Bällen gleichzeitig über ein Schild, das gegen herumfliegende Aliens schützt, bis hin zu einem größeren Schläger). Der Preis ist von Extra zu Extra verschieden. 61 Level bieten eine ganze Menge Abwechslung und Spielspaß — vorausgesetzt, man hat nicht schon ein paar ähnliche Spiele zu Hause. Wer eine gute, preiswerte Arkanoid-Variante haben will, der ist mit Ball-Blasta bestens bedient. **mg**



POWER-Wertung: 68
C 64
15 Mark (Kassette),
19 Mark (Diskette) * Zeppelin

COMPUTERSPIELE und VIDEOFILME

- Unterhaltung in Perfektion -

AFTER BURNER

C 64/128	D	39,-
Amiga, Atari ST	D	69,-
PC-Kompatibel	D	69,-

ESPIONAGE

C 64/128	K	28,95	D	39,-
Amiga, Atari ST			D	69,-
PC-Kompatibel			D	69,-

DANGER FREAK

C 64/128	K	23,90	D	29,95
----------	---	-------	---	-------

FONTMASTER C 64 DM 95,- (D)
C 128 DM 95,- (D)

FERNANDEZ MUST DIE

C 64/128	K	24,95	D	38,-
----------	---	-------	---	------

SAMURAI WARRIOR

C 64/128	K	24,95	D	39,95
CPC			D	39,95

HOT SHOTS

C 64/128	K	29,-	D	39,-
----------	---	------	---	------

1943

C 64/128	K	27,50	D	39,-
----------	---	-------	---	------

VIDEOFILME In VHS

Die 10 Gebote	39,95
Zurück in die Zukunft	99,-
Beverly Hills Cop	39,95
E.T. (Restposten)	99,-

Musikvideos in Riesenmengen!!!

MacroDAT C 64/128 DM 40,- MacroText + MacroDAT zus. DM 69,-
MacroText C 64/128 DM 40,- ALLE 3 ZUSAMMEN NUR DM 160,-

Bestellen Sie sofort schriftlich oder telefonisch. Alles sofort lieferbar. Nachnahme + DM 5,-. Scheck + DM 3,-.

Katalog mit Gesamtprogramm liegt jeder Lieferung bei. Oder gesondert anfordern.

Ihr SOFTWARE-VERSAND

WESP MAGIC LTD. POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 07161/83381

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn
Spiele-Profis Punkte
sammeln:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gib't's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel, in Versand-
und Kaufhäusern.

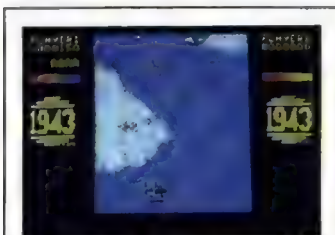


POWER-Wertung: 56
MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Dynamic

In zwei Programmteilen mit je vier Levels bietet er ein munteres Action-Potpourri. Weltraumgefechte und Duelle Mann gegen Mann stehen auf der Tagesordnung. "Game Over II" ist nicht besonders originell, doch wer mal ab und zu eine flotte Knallerei auf seinem PC haben will, wird hier gut bedient. Schade nur, daß auch mit einer EGA-Grafikkarte nur die farbschwache CGA-Grafik auf den Bildschirm gebracht wird. *hl*

1943 (C 64, CPC)

Der Spielautomat "1943" hat mir schon so manches Markstück abgerungen. So primitiv diese Flugzeugballerei auch sein mag, spielerisch ist sie gut ausgetüftelt



POWER-Wertung (C 64): 16
POWER-Wertung (CPC): 33
C 64, CPC (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Capcom/GOI

und macht einen Heiden Spaß. Von den Heimcomputer-Versionen kann man das leider nicht behaupten. Zwei Spieler gleichzeitig stürzen sich in ihre Flugzeuge, um diverse Gegner Level für Level aufzumischen. Scrolling und Sprite-Animation sind auf dem CPC recht müde; die Action hält sich in Grenzen. Richtig übel ist die C 64-Version geraten: Sie ist dermaßen leicht, daß ich vor dem Verlust eines Lebens vorzeitig einnickte. Auf CPC und C 64 ist "1943" ein rechter Fliegerkrampf. Meine letzte Hoffnung sind jetzt die ST-/Amiga-Umsetzungen. *hl*

Game Over II (MS-DOS)

Vor einem Jahr veröffentlichte das spanische Softwarehaus Dynamic ein Programm mit dem endgültigen Titel "Game Over". Doch so ganz vorbei ist das Spiel anscheinend doch nicht, denn jetzt gibt es mit "Game Over II" einen Nachfolger.

Aztec Adventure (Sega)

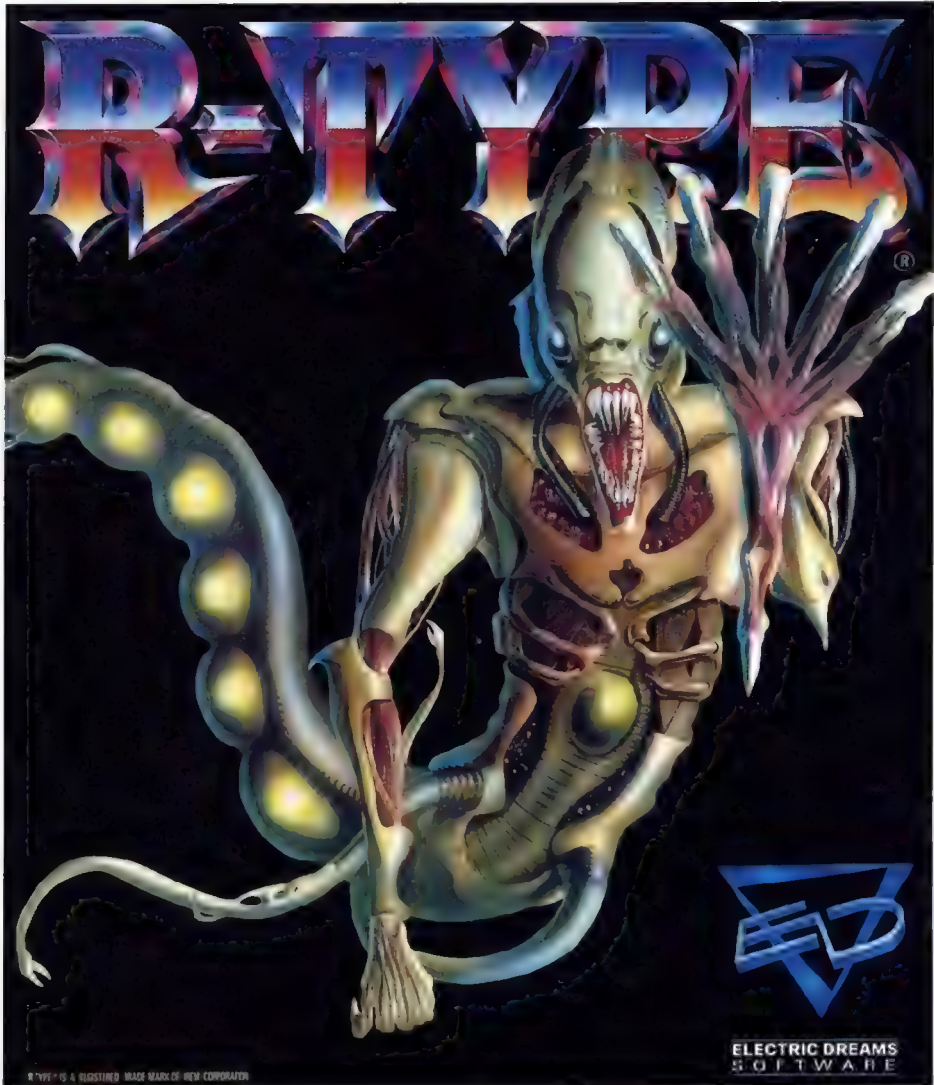
Action-Adventures sind eigentlich eine prima Sache. Aber "Aztec Adventure" ist eine Schande für die ganze Zunft. Die Grafik ist noch ganz passabel (immerhin gibt es elf grafisch unterschiedliche Level), aber den Spielwitz sucht man hier vergebens.

Schon zu Beginn kommt das große Gähnen, da die Spielfigur langsam und unbeholfen durch die Gegend schlendert. Mit Hilfe von fünf Extrawaffen müssen Sie sich gegen wilde Tiere, fleischfressende Pflanzen und menschliche Gegner behaupten. Das Gebiet komplett ablaufen und alles auf sammeln ist die beste Methode, um einen Level zu schaffen. *mg*

POWER-Wertung: 24
Sega Master System
zirka 80 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega



Oft kopiert – nie erreicht!



Diesmal wird es von der Original-Arcaden-
version von R-Type nur eine Original-
Computerversion geben. Und zwar von
ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den

IREM-Klassiker inklusive aller Besonderheiten
umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen –
es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von
dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Cousson ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße _____

PLZ: _____ Ort: _____

Ar: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

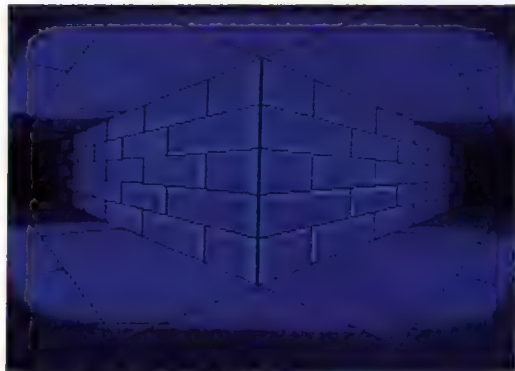


In den Städten kann man viele Informationen sammeln

pire und andere Halunken beschäftigt. Hat man einen Gegner besiegt, winken als Belohnung jede Menge Erfahrungspunkte und eine Schatzkiste, die fast immer mit Gold gefüllt ist. Je stärker der Feind, desto ergiebiger die Beute. Von der Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte hängt auch ab, welche Magie die Figur anwenden kann und wie stark seine physische Konstitution ist. Magie ist überhaupt sehr wichtig bei Phantasy Star. Man

kann mit dem richtigen Zauberspruch nicht nur seine Gegner schrecken oder verborgene Fallen aufspüren, sondern auch verriegelte Türen öffnen und die Vierer-Gruppe an einen anderen Ort teleportieren.

Neben Dungeons findet man auf jedem Planeten natürlich auch Städte, wo hilfsbereite Einwohner Tipps geben. Besonders wichtig sind die Shops, in denen es die unterschiedlichsten Hilfsmittel zu kaufen gibt. Wer das nötige



Flotte 3D-Grafik in den dämmerigen Dungeons

Kleingeld hat, sollte sich hier unbedingt eine gute Rüstung, ein scharfes Schwert oder ein robustes Schild kaufen. Diese Extras werden in jeder Preisliste angeboten. Verschiedene Nahrungsmittel, ein Reisepaß, eine magische Lampe, ein Landrover oder ein Schnellboot sind nur ein paar Beispiele für das reichhaltige Angebot.

Wer Phantasy Star erfolgreich spielen will, sollte über mittelmäßige Englisch-Kennt-

nisse verfügen. Da die Hinweise im Spiel nicht nur unnützes Gerede sind, sondern wichtige Tipps enthalten, dürfte man ohne Englisch nicht sehr weit kommen.

Da man für die Lösung von Phantasy Star mehrere Wochen oder sogar Monate braucht, kann man es natürlich nicht auf einmal durchspielen. Deshalb enthält das Modul eine Lithium-Batterie, die es erlaubt, fünf Spielstände zu speichern. **mg**

Great Ice Hockey

Sega Master System
zirka 190 Mark (Mega Cartridge und Sports Pad-Steuereinheit)
Sega

Grafik	38										
Sound	39										
Power-Wertung	37										

Great Ice Hockey" kann nur mit dem "Sports Pad" von Sega gespielt werden. Diese Steuereinheit ist ein stabiler Trackball (eine Rollkugel), wie man ihn unter anderem aus der Spielhalle ("Centipede", "Marble Mad-



Jetzt ist mir klar, warum Sega Deutschland weder Great Ice-Hockey noch das Sports Pad vertreibt. Für verdammt viel Geld wird verdammt wenig Spielspaß geboten. Zum einen ist die Ice Hockey-Simulation recht dürrig. Gegen das tolle Nintendo-Ice Hockey macht die lasche Sega-Version keinen Stich. Der Spielablauf ist zu langatmig und birgt keine Überraschungsmomente. Selbst Sportsplatz-Freaks befällt schon nach dem ersten Drittel das große Gähnen. Zum anderen ist die Steuerung mit dem Sports Pad recht ungenau. Wer ist nur auf die Idee gekommen ist, ein Trackball wäre der ideale Controller für Sportsplatz? Zum Glück hat man den Irrtum rechtzeitig eingesehen, denn außer Ice Hockey gibt es nur noch eine American-Football-Simulation speziell für das Sports Pad. Mit dem Sports Pad kann man zwar auch alle "normalen" Sega-Module spielen, aber ich komme mit dem Joypad oder einem vernünftigen Joystick wesentlich besser zurecht. Great Ice Hockey samt Sports Pad sind zu diesem Preis bestenfalls für Sammler interessant.



Dieses Modul gehört auf die Strathbank

ness") kennt. Per Umschalter wird zwischen dem "Trackball-Modus" (je schneller man die Kugel dreht, desto schneller bewegt sich die Spielfigur auf dem Bildschirm) und dem "Joypad-Modus" (digitale Steuerung wie bei Joypad) gewählt. Eine weitere Besonderheit ist das zuschaltbare Dauerefeuere für beide Feuerknöpfe.

Great Ice Hockey bietet sieben verschiedenen starke Computer-Gegner und einen Zwei-Spieler-Modus (vorausgesetzt, man hat zwei Sports Pads). Ehe das Match beginnt, wird die Spielzeit eingestellt. Man

steuert jeweils die Spielfigur, die am nächsten beim Puck steht. Sie ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Ein Feuerknopf dient zum Passen, mit dem anderen wird aufs Tor geschossen. Auf dem Bildschirm sieht man immer nur ein Drittel des Eis-Ovals. Erreicht die puckführende Spielfigur den Bildschirmrand, wird umgeblendet. Weder Great Ice Hockey noch das Sports Pad werden von Sega Deutschland angeboten. Beide Produkte kann man nur bei Händlern kaufen, die aus Amerika importieren. **mg**

Alien Crush

PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ Naxat Soft

[illegible]

Der Name "Alien Crush" (zu deutsch: "Alien-Gedrängel") macht dem Spiel alle Ehre. Eine Flipper-Simulation, in der es von finsternen Aliens nur so wimmelt, ist nicht gerade alltäglich. Bevor man sich via Metallkugel auf die Aliens stürzt, muß nur noch die Geschwindigkeit des Balles (schnell oder normal) bestimmt und eines von zwei Musikstücken gewählt werden.

Das Haupt-Spielfeld bei Allen Crush ist zwei Bildschirme groß. Verläßt die Kugel den sichtbaren Abschnitt, wird auf die nächste Szene umgeblendet. Je zwei Flipper im oberen wie im unteren Teil sollen die Metallkugel im Spiel halten. Für Abwechslung ist auch gesorgt, denn neben dem großen

Hauptflipper gibt es noch vier verschiedene kleinere Bonus-Flipper. Dorthin gelangt man allerdings nur, wenn die Kugel bestimmte Objekte am Spielfeldrand berührt. In diesen Bonusrunden kann man viele Punkte ergattern, aber zum Glück keine Kugel verlieren.

An grafischen Gags wurde bei Alien Crush nicht gespart. Anfangen von Echsen-ähnlichen Lebewesen, die aus den Bumpers schlüpfen, bis hin zu den Skelett-artigen Händen, die Öffnungen schließen oder freigeben. Da bei Alien Crush während des Spiels nicht ein einziges japanisches Schriftzeichen erscheint, kommt man bei diesem Modul zum Glück ohne jegliche Japanisch-Kenntnisse aus. **ma**



Der untere Teil des gruseligen Alien-Flippers



Vorsicht, ängstliche Naturen sollten Alien Crush nicht in einem abgedunkelten Zimmer spielen und dazu den Sound laut aufdrehen: Die Grafik ist fantastisch gezeichnet. Stimmungsvolle Musik und tolle Sound-Effekte untermalen zudem das unheimliche Geschehen. Bei Alien Crush stimmt auch der Spielwitz. Die Flugbahn und das Abprallverhalten der Kugel sind sehr realistisch. Außerdem verhält sich der Spieler dem Spiel. Es passiert fest nie, daß die Kugel auslaufen rollt. Selbst ein blutiger Anfänger lange im Spiel halten. Für Flipper-Profis ist Alien Crush zu einfach. Das einzige, was mir an dem Spiel das Umlinden zwischen den zwei Bildschir-

★ ★ AMIGA ★ ★	★ ★		
Bad Cat	54,-	Karate Kid II	59,-
Bard's Tale I	79,-	Katakia	54,-
Bard's Tale II	72,-	Kings Quest III	69,-
Carrier Command	79,-	Leisure Suit Larry	59,-
Chessmaster 2000	79,-	Marble Madness	64,-
Corruption	74,-	Mission Elevator	49,-
Crack	54,-	Ooze	74,-
Dark Castle	69,-	Ports of Call	89,-
Defender of the Crown	74,-	Return to Atlantis	59,-
Die Fugger	54,-	Return to Genesis	59,-
Ferrari Formula I	79,-	Sentinel	57,-
Flight Simulator II	99,-	Shadowgate	69,-
Garrison II	62,-	Skyfox II	72,-
Goldrunner	59,-	Starflight II	76,-
Hellwood	59,-	Tanglewood	56,-
Interceptor	72,-	Terrorpods	64,-
Jagd auf Roter Oktober	72,-	Test Drive	79,-
Jinxter	72,-	Ultima III	89,-
		Ultima IV	69,-
		Uninvited	74,-

Sofort kostenlos Preisliste bei Abteilung PA anfordern!
Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR
 Kieler Str. 623, 2000 Hamburg 54. ☎ 040/570 60 07, BTX 040 570 5275

TOPSOFT

Software-Versand

Immer aktuell, immer günstig!!!

Nachstehend ein Kölner Auszug aus unserem Gesamtangebot:

#	CD	Artist	Year	Genre	Label	Price
64	C-128	Kass	Disk			
1	Alton Syndroms	29	43,-			60,-
2	The Black's Tag III	30	43,-			60,-
3	Guest: Sinner	31	43,-			60,-
4	Fuegen	30	42,-			59,-
5	Goebbels Manager II	29	41,-			64,-
6	In 8 Tagen um die Welt	29	38			54,-
7	Hotnotes	29	33,-			57,-
8	The Trape	29	33,-			63,-
9	Wasteland 2	30	54,-			59,-
10	Wasteland Edition	31	41,-			42,-
11	Schneider CD	Kass	Disk			
12	On the Edge	28	33			63
13	Mexico	42	42			59
14	Night Flader	29	43,-			52
15	Saltimban	29	43,-			52
16	Strüdel	29	43,-			52
17	Top Ten Collection	29	42			52
18	Vorwerk	29	55,-			52
19	Volneybat Simulator	29	33,-			52
20	Amiga 500 1000 2000	Kass	Disk			
21	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			60,-
22	Amiga 500 1000 2000	30	43,-			60,-
23	Amiga 500 1000 2000	30	42,-			59,-
24	Amiga 500 1000 2000	29	41,-			64,-
25	Amiga 500 1000 2000	29	38			54,-
26	Amiga 500 1000 2000	29	33,-			57,-
27	Amiga 500 1000 2000	29	33,-			63,-
28	Amiga 500 1000 2000	30	54,-			59,-
29	Amiga 500 1000 2000	31	41,-			42,-
30	Amiga 500 1000 2000	Kass	Disk			
31	Amiga 500 1000 2000	28	33			63
32	Amiga 500 1000 2000	42	42			59
33	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
34	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
35	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
36	Amiga 500 1000 2000	29	42			52
37	Amiga 500 1000 2000	29	55,-			52
38	Amiga 500 1000 2000	29	33,-			52
39	Amiga 500 1000 2000	30	54,-			59
40	Amiga 500 1000 2000	31	41,-			42
41	Amiga 500 1000 2000	Kass	Disk			
42	Amiga 500 1000 2000	28	33			63
43	Amiga 500 1000 2000	42	42			59
44	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
45	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
46	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
47	Amiga 500 1000 2000	29	42			52
48	Amiga 500 1000 2000	29	55,-			52
49	Amiga 500 1000 2000	29	33,-			52
50	Amiga 500 1000 2000	30	54,-			59
51	Amiga 500 1000 2000	31	41,-			42
52	Amiga 500 1000 2000	Kass	Disk			
53	Amiga 500 1000 2000	28	33			63
54	Amiga 500 1000 2000	42	42			59
55	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
56	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
57	Amiga 500 1000 2000	29	43,-			52
58	Amiga 500 1000 2000	29	42			52
59	Amiga 500 1000 2000	29	55,-			52

Wir bieten außerdem auch SEGA und NINTENDO an.
Zögern Sie nicht! Fordern Sie bitte gegen Rückporto unsere Gratisliste an und prüfen Sie in
Ruhe die Preise. Vergessen Sie bitte nicht Ihren Computertyp anzugeben

Firm TOPSOFT • Postfach 4, 8133 Feldafing
TO BE ON TOP IS OUR JOB

**Sie suchen gute
Soft- und Hard-
ware!**

**Sie suchen gute
Soft- und Hard-
ware!**

DELTA

bieter
Ständig akt
Soft- und Hardw
günstigen Preisen. Testen Sie

Wir

bieten an:

Ständig aktuelle

Soft- und Hardware zu

günstigen Preisen. Testen Sie uns!

	Atari ST	Amiga	C 64
Elite (dt.)	65,-	65,-	-
Fusion (dt.)	-	59.90	-
Heros o. t. Lands	65,-	65,-	-
Chrono Quest (Explorer Timerun)	69.90	69.90	-
STOS (ST-Gamemaker)	69.90	-	-
Carrier Command	59,-	59,-	-
Starry	59,-	59,-	-
Daley Thompsons			
Olympic Challenge	59.90	59.90	39.90
Powerdrome	59.90	59.90	-

PC Engine (Spielekonsole)

469.90

Wir führen für sämtliche Spielekonsolen Soft- und dazugehörige Hardware.

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA, PC Engine

Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Preliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20

Hotline I: 030/3362063
Hotline II: 030/3617686
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Vom Wizball zum Fußball

Sensible Software, die Schöpfer von "Wizball" und "Microprose Soccer", erzählen von ihrem nächsten Spiel, ihren musikalischen Ambitionen und diversen fußballerischen Feinheiten.

Letzten September in London: Auf der PC-Show trafen wir am Microprose-Stand die Jungs von Sensible Software. Prominente Programmierer lassen wir prinzipiell nicht laufen, ohne sie bei einem Interview auszuquetschen. Hier ist das Protokoll des Interviews mit Martin Galway, Jonathan Hare und Chris Yates, das Gregor Neumann und Heinrich Lennhardt führten. **POWER PLAY:** Euer aktuelles Spiel ist "Microprose Soccer", eine Fußball-Simulation. Seid Ihr alle drei Fußball-Fans? Warum habt Ihr gerade ein Fußballspiel programmiert?

Chris: Ich hab' doch gewußt, daß diese Frage als erste kommt! Nun, Jonathan ist der Fußball-Fan von uns dreien. Er ist ganz verrückt nach Fußball. Er hat zu Hause jede Menge Bücher über Weltmeisterschaften. Er hat mich überzeugt, ein Fußballspiel zu programmieren.

POWER PLAY: Was sind Eure Lieblings-Fußballmannschaften?

Chris: West Ham.

Jonathan: Norwich.

Martin: Manchester United. Es ist das Team mit den meisten Anhängern in Großbritannien.

POWER PLAY: Habt Ihr nach "Microprose Soccer" schon weitere Sportspiele in Planung?

Jonathan: Oh ja, wir denken gerade darüber nach. Die besten Kandidaten unter den Sportarten sind momentan Volleyball, Eishockey und Stock Car-Autorennen.

Chris: Wenn wir ein weiteres Sportspiel machen sollten, würde man das Spielfeld wieder von oben sehen — wie bei "Microprose Soccer". Du kannst bei dieser Darstellung viel mehr mit den Spielfiguren anstellen, in acht Richtungen scrollen und dabei immer die Übersicht behalten.

POWER PLAY: Martin, Du bist im Juni '88 bei Sensible Software eingestiegen. Warum hastest Du Deinen früheren Arbeitgeber Ocean verlassen?

Martin: Bei Ocean ließ man mich nicht an andere Computer als den C 64. Ich bin aber daran interessiert, Musik auf dem Amiga zu programmieren. Ich hatte eine Phase, in der mir einfach nichts mehr für den C 64 einfiel. Kein Wunder, denn ich habe die Musik zu 40 oder 45 C 64-Spielen für Ocean geschrieben und in jedem Spiel sind etwa zwei, drei verschiedene Melodien drin. Be-

vor ich bei Sensible anfang, war ich neun Monate lang als freier Künstler tätig. "Times of Lore" von Origin war das einzige Spiel, für das ich in dieser Zeit die Musik schrieb.

POWER PLAY: Neun Monate ohne festen Job — hast Du da noch Deine Miete bezahlen können?

Martin: Oh ja, das ging schon.

Jonathan: Um genau zu sein: er wohnte bei Chris im Haus.

Chris: Tja, eines Tages stand er halt vor meiner Tür...

POWER PLAY: Wie wird's bei Sensible Software weitergehen? Wollt Ihr noch mehr Leute in Euer Team holen?

Jonathan: Wir wollen so weit kommen, daß wir Umsetzungen von unseren Spielen selbst in Auftrag geben können, damit sie von unabhängi-

POWER PLAY: Werdet Ihr Eure Spiele auch in Zukunft auf dem C 64 entwickeln?

Chris: Wir werden einen Schritt in die Vergangenheit machen zu einem recht betagten Computersystem...

Jonathan: Im Klartext: Wir spielen mit dem Gedanken, auf MS-DOS-PCs zu wechseln. Der PC-Markt in den USA ist unglaublich groß.

Chris: Unser nächstes Spiel "Touchstone" werden wir wahrscheinlich auf dem C 64 und einem MS-DOS-PC parallel entwickeln.

POWER PLAY: Könnt Ihr uns schon ein bißchen darüber erzählen?

Jonathan: Touchstone ist ein Action-Adventure. Der Bildschirm wird in zwei Hälften ge-

breitet. Deine Frau wurde von dieser Krankheit infiziert und Du mußt ihr Leben retten. In Touchstone geht's vor allem um Magie, Kämpfe und Unterhaltungen mit anderen Charakteren. Du kannst in die Körper und Seelen von bestimmten Spielfiguren schlüpfen und so in eine andere Welt gelangen. Touchstone soll Ende Juni 1989 veröffentlicht werden, aber dies ist eine recht optimistische Schätzung.

Martin: Bei "Touchstone" wird übrigens eine Audio-Kassette mit Musik dem Programm beiliegen. Wir spielen nämlich in einer Band, die auch "Touchstone" heißt.

POWER PLAY: Ehrlich?

Martin: Ja, kein Witz. Nächste Woche geben wir drei Konzerte. Wenn Ihr noch lang genug in England seid, müßt Ihr unbedingt kommen.

POWER PLAY: Wer spielt welches Instrument?

Chris: Lead Gitarre.

Jonathan: Rhythmus-Gitarre... und nebenbei singe ich auch noch.

Martin: Synthesizer.

Jonathan: Es gibt noch zwei andere Musiker in unserer Band, aber die gehören nicht zu Sensible Software.

POWER PLAY: Und was sind Eure Lieblingsplatten?

Martin: "Aliens ate my Buick" von Thomas Dolby.

Jonathan: "Animals" von Pink Floyd.

Chris: "Song remains the Same" von Led Zeppelin. Eine tolle Scheibe. Leg' eine Kassette mit dieser Musik in Dein Autoradio ein, dreh' die Lautstärke voll auf und brause über die Autobahn...

Jonathan:...und laß Dich dabei nicht von der Polizei erwischen.

POWER PLAY: Kann mir jeder von Euch zum Abschluß noch sagen, welche Computerspiele er gerade am meisten mag?

Chris: Oh, das ist schwierig... im Moment spiele ich am liebsten unser Fußball-Programm und eine Hubschrauber-Simulation von Microprose, die in Deutschland indiziert ist.

Jonathan: Ich hätte seit einem Monat an unserem Fußballspiel. Es wird mir auch nicht langweilig, da es ganz schön herausfordernd ist, bei der Weltmeisterschaft mitzumachen. Ich habe sie erst zwei Mal gewonnen.

Martin: Garrison, Starray und Marble Madness — alle drei auf dem Amiga.

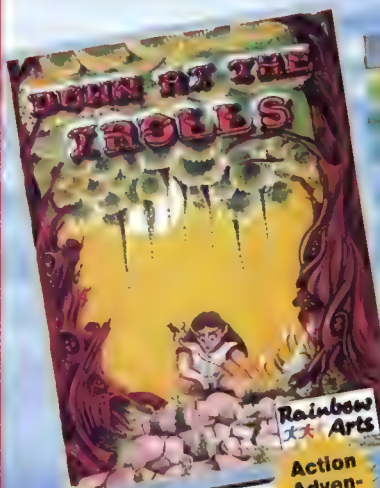
POWER PLAY: Vielen Dank für das Interview. hl



Sensible Software von links nach rechts: Chris Yates (ein ausgeschalteter Bursche), Martin Galway und Jonathan Hare

gen Programmierern geschrieben werden. Wir waren in der Vergangenheit nicht immer glücklich mit den Umsetzungen von unseren Spielen. Sie wurden von den Softwarefirmen in Auftrag gegeben und wir haben diese Versionen oft nicht gesehen, bevor sie veröffentlicht wurden.

teilt sein. Die eine Hälfte sieht ein bißchen wie "Gauntlet" aus, die andere wie ein Text-Adventure. Du bist im Spiel ein Magier, der mit der Tochter des Chef-Magiers verheiratet ist. Deine Stadt wurde überfallen. Die Bösen brachten eine Menge Leute um, stahlen alles und haben eine lästige Krankheit



**C 64 Kass./Disk.
Amiga, Atari ST**

**Action
Adventure**

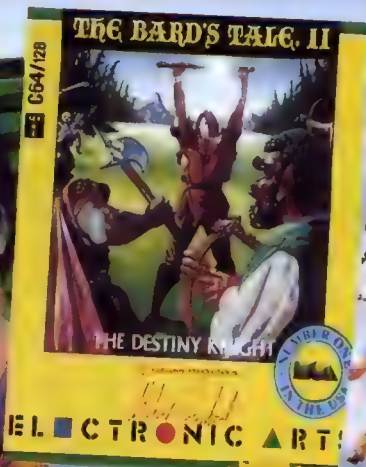
**Rainbow
Arts**



**C 64 Kass./Disk.
Amiga, Atari ST**

**Arcade
Spiel**

**Rainbow
Arts**



**C 64 Disk.
Amiga**

**Action
Adventure**

CBM 64/128

C 64 K



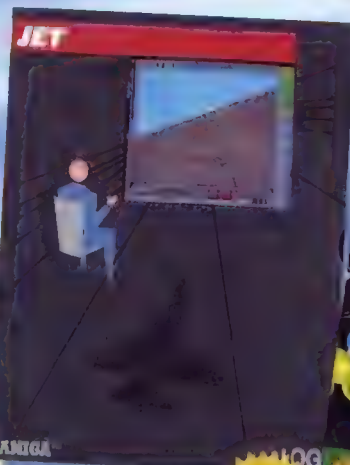
**C 64 Kass./Disk.
Amiga, IBM**

**Simu-
lations-
Spiel**



C 64 Kass./Disk.

**Arcade
Action
Spiel**



**C 64 Disk.
IBM, Amiga
Atari ST**

**Simu-
lations-
Spiel**

**C 64
IBM**

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere R

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132 · 4044 Knaarst 2 · Tel. 021 01/6070
Müvertrieb: (D) MicroHändler, (A) Karasoft, (CH) Thal AG

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

TOYS 'R' US



allkauf



BLV

HAHO

FOTO
Video + Elektro



ARE Aktuell

TIP
des
Monats



C 64 Kassette/Diskette
Schneider CPC Kassette/Diskette

MIT WIRTSCHAFTS-MAG IST DR:



men können leider nicht berücksichtigt werden.

MediaMarkt WERTKAUF*
RATIO RINGFOTO **SCHREIBER** COMPUTER **Zimmermann** elektroland

Gegen Entsendung von DM 5,- Schutzgebühr im Buchmarkt können Sie 64 neue Ausgaben der **SOFTWARE AKTUELL** mit Freiste-
to haben einen eur. bitte ankreuzen: ☐ C 64 ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Schneider CPC ☐ Atari X/ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name _____ Straße _____ PLZ/Ort _____
Buchweg 128-132 40444 Katern 2

Kitten Kaboodle

Panik im Kinderzimmer: Stofftiere spielen verrückt und greifen die Hauskatze an.

Grafik	70																																																																																																																																																																																																																																
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Tau Ceti

Der dritte Planet im Sternensystem "Tau Ceti" hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Er wurde im Jahre 2090 kolonisiert, doch eine Souche raffte die gesamte Bevölkerung innerhalb weniger Monate dahin. 20 Jahre später fand man ein Gegenmittel und wollte einen zweiten Kolonisations-Versuch starten. Doch große Raumschiffe mit den neuen Kolonisten an Bord verschwinden Sekunden vor der Landung spurlos.

Des Rätsels Lösung: Ein Meteor ist auf den Verteidigungs-Computer geplumpst. Der gibt sich nun der irrigen Annahme hin, daß alles, was sich bewegt, ein gefährlicher Feind ist. Also hat er auch das Raumschiff mit den Kolonisten vernichtet. Tau Ceti wird zum absoluten intergalaktischen Sperrgebiet erklärt.

Nun war der Aufbau der Kolonie aber verdammt teuer; solche Vermögenswerte läßt man sich doch nicht von einem kaputten Computer blockieren. Also wird ein einzelner, wendiger Bodengleiter nach Tau Ceti III geschickt, um dort kräftig aufzuräumen und dem Computer den Stecker ein für alle Mal rauszuziehen.

Auf Tau Ceti III befinden sich 32 verschiedene Städte. Jede Stadt ist unterschiedlich stark abgesichert: In manchen patrouillieren nur ein paar Robot-Gleiter, andere sind mit Geschützen, Minenfeldern und sehr angriffslustigen Robotern gesichert. Mit Taktik, Feuer-

Würden Sie eine teure Weltraumkolonie verkommen lassen, nur weil das Verteidigungs-System einen Knacks weg hat?

kraft und sachter Steuerung versuchen Sie, der Übermacht Paroli zu bieten.

Wenn der Spieler durch die Städte gleitet, zeigt ein Teil des Bildschirms einen 3D-Ausblick aus dem Cockpit-Fenster. In einem Fenster darunter gibt der Bordcomputer Schadensmeldungen aus. Der Gleiter wird

mit Tastatur und Joystick gleichzeitig gesteuert, was mit nur zwei Händen nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist. Viel Spaß macht deswegen das Spiel zu zweit (Pilot am Joystick und Copilot an der Tastatur).

Wenn Sie an eines der zahlreichen Gebäude andocken,

müssen Sie das System im Reaktor der Stadt Zentralis installieren. Dann bekommt der Verteidigungs-Computer nicht mehr genug Strom und ist lahmgelegt. Das ist allerdings gar keine leichte Aufgabe, denn natürlich ist dieser Computer das bestbewachte Gebäude von Tau Ceti.

Tau Ceti ist für C 64, CPC und Spectrum vor kurzem als Billigspiel für 10 Mark auf Kassette wieder veröffentlicht worden. Trotzdem sollte man bei seinem Händler nach der alten



In den Gebäuden warten tolle Grafiken und knifflige Puzzles auf den Spieler (C 64)



Die simple, aber flotte 3D-Grafik sorgt für Spannung und Action (C 64)

macht das 3D-Fenster einer Grafik Platz, die das Innere des Gebäudes zeigt. Auf dem C 64 sind diese Bilder sehr schön und detailliert. Auf CPC und Spectrum machen diese Grafiken hingegen eine recht traurige Figur. In den Gebäuden können Sie den Bordcomputer über den Spielverlauf und den Planeten ausquetschen, aber auch per Kommando nachtanken, den Spielstand speichern oder nach besserer Ausrüstung Ausschau halten.

In den Reaktor-Gebäuden erhalten Sie meistens auch ein Teil eines Kühlsystems. Haben Sie alle 40 Teile gefunden und korrekt zusammengesetzt,

Vollpreis-Version (kostet um die 30 Mark) Ausschau halten. Die Billig-Version von Mastertronic enthält nämlich eine reichlich abgespeckte Anleitung, die manche Funktionen gar nicht erklärt.

Eine Atari-ST-Version gibt es ebenfalls, diese kostet allerdings um die 60 Mark. Eine Amiga-Umsetzung ist schon lange angekündigt, bis jetzt aber noch nicht erschienen.

Und wer von Tau Ceti nicht genug hat, der kann auf CPC, Spectrum, Atari ST und MS-DOS-PCs den Nachfolger "Academy" genießen, der gleich ganze 20 Missionen im Tau-Ceti-Stil bietet. **bs**

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training...

Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

PP12/88

Name: _____

Strasse: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: anissoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Hietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 5. Dezember



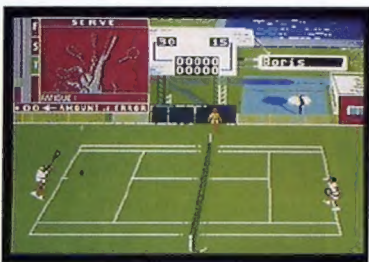
Auszeichnungen

Die **POWER PLAY**-Redaktion prämiiert die besten Computer- und Videospiele. In vier Wochen stellen wir Euch die Titel vor, die uns 1988 am meisten beeindruckt haben. Favoriten wie Lucasfilms "Zak McKracken" gibt's reichlich.



Aufschläge

Wir wissen noch nicht genau, welche Computerspiele wir in der nächsten Ausgabe testen, aber einen heißen Kandidaten können wir Euch schon mal verraten: Accolades Taktik-gepackte Tennis-Simulation "Serve & Volley". Dazu gibt's natürlich die Tests aller anderen wichtigen Neuheiten.



Geheimnisse

POWER PLAY enthüllt: Wer verbirgt sich hinter dieser Maske? Unser rasender Reporter Boris Schneider düste ins englische Städtchen Aldermaston, um dieses Mysterium aufzuklären. Hier traf er auf eine kleine Softwarefirma, die uns in letzter Zeit mit einigen Spitzenpielen viel Freude machte.

Und außerdem...

In letzter Sekunde: Geschenktipps für Weihnachts-Spatzfünder ★ Tests der neuesten Module im Videospieler-Teil: "Double Dragon" für Sega ★ Karten, POKes und Cheat-Modi bei den Power-Tips ★ Bei Starkiller beginnt ein neuer Handlungsrahmen (doppelt so chaotisch wie der alte!)

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Iang (lg)

Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)

Redaktion: Boris Schneider (bs), Ansel Lockar (al), Marin Gaksch (mg)

Redaktionsassistent: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Chellygouler), Rolf Boyke (bo)

Fotografen: Jens Jandke, Sabine Tennstaedt

Titel: U.S. Gold

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656,

Telex: 862329 mul ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415)

366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. m.b.H., Hermann Rainer, Große Neugasse 28,

A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmtexte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einreichung von Bauteilen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herzustellen läßt und verteilt oder durch Dritte vertrieben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsführung: "Populäre Computerzeitschriften": Alexander Narings (760)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursog (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Tel.

Telex: 0044/1/340558, Telefax: 0044/1/341 9632

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shan E. Road, Taipei 10581,

Taiwan, R.O.C., Telefax: 00886/2/7630052, Telex: 00886/2/765 877, Telex:

076529335

Vertriebsleiter: Heimit Grünfeldt (109)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsaufträge: Inland (Groß- und Einzel- und Bahnhofsbuchhandeln) sowie

Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH,

Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 9463-0

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-

Computer"

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/46 13-249. Bestellungen nimmt der

Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schweng GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, Vorbehalte, Reproduktionen

gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsan-

lagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann

nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Be-

zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke

sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heil-

mayr, Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8C13 Haar bei Mün-

chen, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13

und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter

der Durchwahl -289 zu erreichen.

BOZUMA – Das Geheimnis der Mumie
Hamburg, Im Jahr 1912. Sie und Ihr Diener werden mit einem rätselhaften Kriminalfall beauftragt. Sie müssen das Geheimnis um die Mumie der Bozuma lösen. Viele Personen und 186 Orte können für Ihre Ermittlungen entscheidend sein. Actionteile müssen zur Beweissicherung durchlebt werden. Knobel-, Detektiv- und Adventure-Freunde werden ihre wahre Freude daran haben! sagt die 64'er (10/83).

Ein Programm von Ralph Stock.

C64 Amiga Atari ST
PC (EGA/CGA)



C64 Amiga (1/89)



Und das meinte die
ASM: „ASM-Hit 10/
88“

... gelungene
Komposition aus
verschiedenen
Elementen
der Soft-
warege-
schichte.“

Die Macher:

C64:

H. Ippisch,

M. Mürcken-

schabl und

C. Hülbeck.

Amiga:

A. Hellwig,

M. Wiener

und

M. Winterberg

DANGER FREAK

Erfleben Sie das har-
te Filmbusiness von der
aufregendsten Seite.
Sie sind der Stuntman,
der jede Actionscene
spielt. Ob mit dem
Bondmobil, dem Mo-
torrad oder dem
U-Boot. Sie sind in
allen Disziplinen der
gefährlichen Stunts
gefragt.

Vier unterschiedliche
Filme und ein Zwi-
schenspiel, das Sie
von Drehort zu Dreh-
ort bringt, erwarten
Sie.

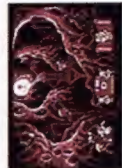
Die Macher:
ASM: „ASM-Hit 10/
88“



C64 Amiga Atari ST

Lange, lange hat's gedau-
ert. Aber wir meinen, das
Warten hat sich gelohnt.
Ab jetzt können die un-
terirdischen Höhlen er-
kundet werden.

Die Macher: O. Behrend,
B. Moret, C. Karm, F. The-
ron, H. Hellwig, M. Wiener,
T. Rapp, C. Hülbeck und
M. Winterberg



Rainbow
Arts

Amiga Atari ST C64
CPC PC (EGA/CGA)

16 bit
VOLLEYBALL
SIMULATOR

Nun liegt die 16-Bit-Version
dieses Spiels vor. Übri-
gens immer noch die einzige
ernstzunehmende Volley-
ball-Umsetzung auf
einem Homecomputer.

Die Macher:

R. Fink,

K. Jungdau,

I. Masalski,

R. J. Kraft,

R. Post,

T. Rapp,

M. Kutzer



Nun liegt die 16-Bit-Version
dieses Spiels vor. Übri-
gens immer noch die einzige
ernstzunehmende Volley-
ball-Umsetzung auf
einem Homecomputer.

Die Macher:

R. Fink,

K. Jungdau,

I. Masalski,

R. J. Kraft,

R. Post,

T. Rapp,

M. Kutzer

JETZT NEUHEITEN FEUERWERK III

BATTLE ISLAND

Hier erwarten Sie eine gewaltig große Spielfläche in der mehr als 250 verschiedene Szenen. Ein hervorragendes, in alle Richtungen wech-selndes, grafisch sehr Abenteuer wartet auf Sie.
C-64 Kassetten
C-64 Diskette

34.95
49.95

KARTING GRAND PRIX

Dieses hervorragende Autorennen für mehrere Mitspieler, das bei 57- und Amiga-Reizspielern schon viel geliebt wird, ist jetzt auch in neuen Versionen für C-64, Plus4, Atari ST, Amiga und IBM PC (CoA) IBM PC (CoA) C-64, Plus4 Kassetten
C-64, Plus4 Diskette

29.95
49.95
14.95
19.95

SCROLLING WALLS

Auf den ersten Blick könnte man meinen: noch eine weitere Variante - aber hier passiert außer den üblichen Extrajobs noch eine ganze Menge mehr, z.B. auf den Spieler zuströmende Wände.
Amiga

29.95

TAKADO

Ein strategisches Brettspiel, bei dem Sie geschickt eigene Angriffe gegen den Computer (oder einen Mitspieler) aufbauen müssen, ohne die eigene Verteidigung zu vernachlässigen.
Amiga

29.95

PLATOU

Das ist eine neue Spielart, bei der zwei Spieler einen Weg zur Zielform finden müssen. Gibt es jetzt auch für den Atari ST, natürlich mit allen Features wie z.B. Editor.
C-64 Kassetten
C-64 Diskette
Atari ST Amiga

14.95
19.95
39.95

SUMERA

Bei Ausarbeitung wurde dieses tolle Strategiespiel wieder entdeckt, ein Vorläufer des heutigen Schachspiels mit einem ganz speziellen eigenen Reiz für 1 oder 2 Spieler.
Amiga

29.95

MICRO DATEI

Eine leistungsfähige, aber dennoch leicht bedienbare Datenbank mit voller Ausnutzung der grafischen Oberfläche des Amiga. Natürlich mit Such- und Sortierungsfunktion und einer selbsttätigen Druckverwaltung, komplett in der Anleitung.
Amiga

69.95

MICRO TEXT

Eine leistungsfähige, aber dennoch leicht bedienbare Textverarbeitung mit voller Ausnutzung der grafischen Oberfläche des Amiga. Kann u.a. die Adressen der MICRO DATEI für Serienbriefe verwenden, komplett in der Anleitung auf dem Bildschirm und in der Anleitung.
Amiga

69.95

WIZARDS CASTLE

Auf ihrem Weg zum geheimnisvollen Schloss des zauberhaften Besessenen Sie vielen gefährlichen Gegnern und mysteriösen Objekten. Ein Arcade-Adventure mit toller Grafik und ausgefallener Animation. 2 Disketten voller Spannung und Action.
Amiga

59.95

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO
GRAMMIERER
Für eine aufregende, spannende Aufgabe suchen wir einen erfahrenen Programmierer, der sich mit der Entwicklung von Spielen beschäftigt. Sie sind noch

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.

Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54